Nintendo
SNES • GAME BOY • NES
ultra Player

Nintendo

SNES • GAME BOY • NES

ultra Player

LES GUIDES
SIM CITY
BATMAN FOREVER
DONKEY KONG 94

Tintin au Tibet

LE JEU !

©HERGÉ MOULINSART 1995

numéro 32
novembre décembre
ISSN : 1262 1366
219 FB
7,5 $ Can.
9,5 FS
32 F

KILLER INSTINCT
Le dossier qui tue

LES HITS :
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
DOOM - SUPER BOMBERMAN 3 - SF II GB

M 2988 - 32 - 32,00 F-RD

EARTHWORM JIM 2

Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.

Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des vaches, sortir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Psy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lâche ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- ***Plus de 5 nouvelles armes !***
- ***Fouette, cours, saute, et vole avec ton ami Snott jusqu'à la victoire !***
- ***Retrouve tes personnages préférés : la Princesse Quel-est-son-nom, Psy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !***

Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !

Playmates Interactive Entertainment

Virgin Interactive entertainment

Shiny Entertainment

3615 Virgin Games

TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX

Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris.
Service consommateurs, tél : 53 68 10 00

Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment. Inc™. All right reserved.

édito

Quatre ans déjà !

Eh oui !... Voici quatre ans, débarquait le n° 1 de *Nintendo Player*, le premier magazine européen exclusivement consacré aux jeux sur consoles Nintendo – je vous parle d'un temps lointain où la Snes n'était même pas encore sortie en France, c'est dire ! Le succès de *NP* fut immédiat auprès de tous les Nintendomaniaques en manque d'un vrai mag'... Évidemment, depuis ces temps lointains, l'eau a coulé sous les ponts, des centaines de jeux sont parus, et la Snes est arrivée. *NP* a suivi cette évolution, changeant de formule, s'adaptant à l'actualité, jusqu'à devancer quelque peu l'Histoire en se métamorphosant en *Ultra Player* au début de cette année. Car, bien sûr, c'est maintenant au tour de l'Ultra 64, la bécane que vous attendez tous, de bouleverser l'univers des consoles (et pas seulement l'univers Nintendo !). On l'attend donc avec impatience...

Pour fêter cet anniversaire dans l'opulence, on vous a préparé "un numéro de la mort" avec des dossiers à ne plus savoir quoi en faire. Du héros classique pur et dur (Batman, Tintin...), en passant par le hit d'arcade ou PC (Killer Instinct, Doom...), pour finir avec la simulation sportive imparable (International Superstar Deluxe...), il y en a décidément pour tous les goûts dans ce nouveau *Ultra Player. Enjoy it !...*

Dernière chose, avant de vous laisser lire ce super numéro, je vous signale que le prochain *Ultra Player* paraîtra exceptionnellement le 20 décembre, juste avant les fêtes de fin d'année. Histoire que vous puissiez choisir vos cadeaux de Noël en toute sérénité. C'est pas beau, ça ?

Goombas

8 Courrier
"Goombas, reviens ! Goombas, on t'adore !..." Lui aussi vous adore, chers lecteurs épistolaires. La preuve : il répond à vos missives... tout seul, comme un grand.

10 Actus
En quelques lignes, de l'aventure, du sport, de l'action... mais aussi des films, et plein d'autres choses qui touchent et alimentent votre passion : le jeu vidéo.

22 Snes

94 Game Boy Club

120 Tests Éclair
Des petits jeux qui méritent un coup d'œil.

122 Champions
Gros succès pour Unirally, Super Punch Out et tous les classiques des chasseurs de score. Avec un défi à relever sur une nouveauté : International Superstar Soccer Deluxe.

126 Top
Devinez qui remporte tous vos suffrages sur les trois consoles... Super triplé gagnant en attendant le top Ultra 64... bientôt.

129 La BD
Où il est question d'un hooligan (mauvais perdant) au sein de notre belle rédaction...

ULTRA PLAYER est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex.
Tél. : (1) 41 10 20 30 - Fax : (1) 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
36 70 77 33 (Hot-line) - 36 68 77 33 (Jeux) - 3615 PLAYER ONE.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur des rédactions : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Cyrille BAUDIN.
Rédacteur en chef adjoint : Claire SAUNOIS.
Secrétaires de rédaction : Christophe VERRON.
Rédaction : Denis ADLOFF, Stéphane BURET, Jean-Marc DELPRATO, Patrick GIORDANO, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Julien VAN DE STEENE, François TARRAIN, Jean-François VIE.
Illustrations : Emmanuel VEGLIONA.
Couverture : Christian DAO.
Maquette-Infographie : Laurent CYSSAU, Gilles RENOULT, Stéphane NOËL.

PUBLICITÉ : tél. : (1) 41 10 20 40 - Fax : (1) 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité : Perrine MICHAELIS.
Assistante Marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Hot-line : Laurence CORRIER - Minitel : Arielle FRICAMPS.

FABRICATION :
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Photograveur numérique : ...saurat - Paris.
Impression : DIDIER QUÉBÉCOR - Mary-sur-Marne.
Service abonnements : B.I.I., BP 4, 60700 Lacy-le-Grand. Tél. : (16) 44 69 26 26.
Service des ventes : PROMEVENTE – Michel IATCA (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION. Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,
SA au capital de 4 000 000 F - RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration : Isabelle MANTRAND.
Secrétariat : Marina CLARENS.
Distribution NMPP - Dépot légal janvier 1995.

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Les mots et logotypes NINTENDO™ sont des marques déposées par la société NINTENDO Inc.
Les Goombas sont © Nintendo Inc. Tous droits réservés © NINTENDO Inc.
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION est une société totalement indépendante de NINTENDO Inc.
Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

Infos zapping

Le nouveau Mario, Earthworm Jim 2, Mortal Kombat...
Des jeux, des films... de quoi saliver en attendant Noël !

Snes

22 Sélection
22 Tintin au Tibet
38 Killer Instinct
48 International Superstar Soccer Deluxe
56 Doom
62 Super Bomberman 3
68 The Mask
Des bons gros tests de super jeux, avec plein de plans et d'astuces.

42 Plans
72 Batman Forever
Le justicier capé poursuit sa lutte contre le crime... Deuxième partie des plans complets de son aventure.

84 Sim City
La simulation préférée de nos élus locaux. En voici quelques pages pour le bonheur de leurs administrés.

83 Confidentiel
On vous gâte : un cheat exclusif pour les joueurs de foot... qui aiment les chiens !

Game Boy Club

94 Plan
Donkey Kong 94
Le plombier va-t-il sauver sa belle des pattes du vilain gorille ? Deuxième partie des plans, qui vous emmènent jusqu'à l'avant-dernier niveau.

118 Sélection
118 Street Fighter II
La version Game Boy de l'un des plus grands hits sur Snes. Toujours aussi bon...

Tests Eclair

120
Porky Pig's Haunted Holiday
Power Rangers The Movie
Foreman For Real

DERNIÈRE MINUTE

À l'heure où nous bouclons ce numéro, nous arrive, *via* Sam le Surfer & Internet, la toute première photo du paddle de la tant attendue Ultra 64. Tout le monde se demandait à quoi il ressemblerait, eh bien voilà, vous savez ! Merci *Ultra Player*.

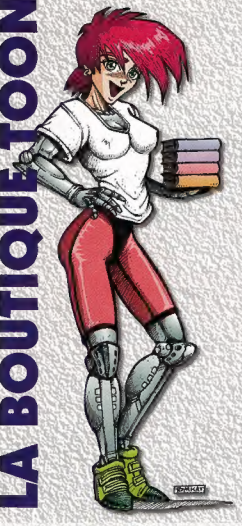
Concours

17 Super Bomberman 3
125 Street Fighter II
Gagnez des millions de tonnes de jeux !!! Et bien d'autres cadeaux...

Attention

Le prochain numéro paraîtra dès le 20 décembre.

LA BOUTIQUE TOON



LA BOUTIQUE TOON et M6M LA CHAÎNE MUSICALE vous présentent MANGA ZONE

Mangazone est la première émission (sur MCM, chaîne accessible par câble et Canalsatellite) traitant de japanimation : extraits, reportages...
Lu->Ve : 6h55, 7h55, 8h55, 17h10, 19h55, 23h25 **Sa:** 17h30 **Di:** 9h00 et 19h30.
Les samedi et dimanche, il s'agit d'un *Meilleur De*. Toute absence sera punie.

MANGAZONE LA VIDÉO!

Si tu ne reçois pas MCM, ou si tu as raté des émissions, tu pourras acheter la vidéo de **MANGAZONE**! Renseignements sur le **3615 TOON** ou par téléphone : (16-1) 49 76 19 63

3615 TOON

News japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, **Son Gotoon** (de gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres. **Vidéos, Mangas, tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (édité par *Puzel*) ne coûte que **1,29 F**/mn, et non plus 1,27 F/mn, vu que la TVA a augmenté. C'était la rubrique «L'état ne répercute pas la hausse de la TVA».
3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

QUE MANGAZONE EN VIDÉO

Cobra 3 169F

Star Wars 159F

Lodoss 5 139F

Tenchi Muyo 1 139F

Moldiver 1 139F

Deus 119F

The Mask 169F

Watt Poe 139F

Animeland 20 35F

Art B. Porco 169F

Outlanders 1 77F

Akira 13 97F

V.G.Ai 9 30F

Gon 1 38F

Gunnm 4 40F

Sailor M. 5 37F

Asatte D. 1 77F

Hab. Inf. 1 57F

Cyb. W. Z 1 79F

Video STF ❑ **Ah! My goddess 1** 109 F
Mangas F. **Akira (1-13)** 97 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 13 (129$)
Vidéo VF ❑ **Akira le film** 139 F
Pack **Akira** Vidéo+1 manga au choix 229 F
Mag. **Animeland** ❑ 14 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 20 35 F
Mag. ❑ **Animeland 18-19** N° double 45 F
Mag. ❑ **Anime Comics N° 3** 30F
Mangas F **Appleseed** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 77 F
Vidéo VF ❑ **Appleseed** 139 F
Manga F ❑ **Asatte Dance 1** 77 F
Manga F ❑ **Au nom de la famille** 57 F
Manga F ❑ **Autoroute du soleil** 84 F
Vidéo VF ❑ **Baoh** 139 F
Vidéo STF ❑ **Black Jack 1** 139 F
Vidéo STF ❑ **Borgman 2058** 139 F
Vidéos STF **Bubblegum** ❑ 1 ❑ 2 139 F
Vidéo VF ❑ **La Cité Interdite** 129 F
Vidéos VF **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 169 F Vidéo STF ❑ **The Cockpit** 169 F
Mangas F **Crying freeman** ❑ 1 ❑ 2 47 F
Vidéos VF **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 109 F
Pack **Cyber City** vidéos 1,2&3 399 F
Manga F ❑ **Cyber Weapon Z** 79 F
Vidéo STF ❑ **Deus** 117 F
Cal Jap ❑ **Disney** (1996) 169 F
Manga F ❑ **Dominion** 77 F
Vidéos VF **Dominion** ❑ 1 ❑ 2 129 F
Anime Comics Jap **Dragon Ball Z** 79 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Cal Jap ❑ **Dragon Ball Z B** (1996) 249 F
Vidéos VF **Dragon Ball Z** 129 F
❑ DB 1 ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Mangas F **Dragon Ball** 37 F

Art book F ❑ **Porco Rosso** 169 F
Mangas F **Ranma 1/2** 37 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos STF **Ranma 1/2** ❑ 1 129 F ❑ 2 139 F
Manga F ❑ **R.G. Veda 1** 47 F
Vidéo VF ❑ **Le Roi et l'Oiseau** 137 F
Vidéo VF ❑ **Roujin Z** 139 F
Cal Jap ❑ **Sailormoon Super S** (1996) 169 F
Mangas F **Sailormoon** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 37 F
Mangas Jap **Sailormoon** ❑ 9 ❑ 10 39 F
Anime Comics Jap **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 79 F
Vidéos VF **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 139 F
Vidéo STF **Slow Step** ❑ 1 ❑ 2 139 F
Vidéos VF ou STF **Star Wars** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 159 F
Cal Jap ❑ **Street Fighter** (1996) 179 F
Mangas F **Street Fighter II** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 47 F
Vidéo VF ❑ **Street Fighter II** 149 F
Vidéo VF **Tenchi Muyo** ❑ 1 139 F
Mangas F **Video girl Ai** 30 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9
Vidéo VF ❑ **Video Tips** 99 F
Vidéo STF ❑ **Watt Poe** 139 F
Vidéos STF **Yohko** ❑ 1 ❑ 2 109 F ❑ 3 119 F
Vidéo STF ❑ **You're under arrest** 139 F

CARTES HERO COLLECTION 3
❑ **HC3 DBZ 1 sachet de 10 cartes** 19 F
❑ **HC3 S.MOON 1 sachet de 10 cartes** 25 F

CARTES HERO COLLECTION 4
Disponibles en Sailormoon et DBZ :
❑ **1 sachet de 10 cartes** 25 F
❑ **5 sachets** 119 F ❑ **10 sachets** 209 F
❑ **Boîte de 20 sachets+Poster** 399 F
Hard Case ❑ **DBZ** ❑ **Sailormoon** 69 F
❑ **PP Card 27 Set de 34 cartes+laser** 79 F

Gunnm Jap. **Dragon Ball Z** 39 F
❑ **36** ❑ **37** ❑ **38** ❑ **39** ❑ **40** ❑ **41**
Mangas Jap. **Dragon Ball Z** ❑ **42** 35 F
Art Books Jap. **DBZ** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 189 F
Vidéo STF ❑ **Dean** 109 F
Manga F **Dr Slump** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 37 F
Manga F ❑ **Elémentalistes 1** 77 F
Vidéo VF ❑ **Golgo 13** 139 F
Manga F ❑ **Gon 1** 38F
Mangas F **Gunnm** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 40 F
Vidéo VF ❑ **Gunnm** 129 F
Manga F ❑ **L'Habitant de l'infini 1** 57 F
Manga F ❑ **L'Homme qui marche** 38 F
Vidéos STF **Iria** ❑ 1 129 F ❑ 2 ❑ 3 139 F
Mag. **Kaméha reliés** 47 F
❑ 1&2 ❑ 3&4 ❑ 5&6 ❑ 7&8 ❑ 9&10
Vidéo VF ❑ **Ken le filM** 149 F
Manga F ❑ **Kiro** 57 F
Vidéos VF **Kojiro** ❑ 1 149 F ❑ 2 169 F
Vidéo STF ❑ **Lodoss 1** (3 ép.) 149 F
Vidéos STF **Lodoss** ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 129 F
Vidéo STF ❑ **Lodoss 5** (2 ép.) 139 F
Vidéo VF ❑ **Macross le film** 149 F
Vidéos STF **Maps** ❑ 1 129 F ❑ 2 139 F
Vidéo VF ❑ **The Mask** 169 F
Vidéos VF **Megalopolis** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
Vidéo VF **Moldiver** ❑ 1 139 F
Mangas F **Orion** ❑ 1 ❑ 2 77 F
Mangas F **Outlanders** ❑ 1 77 F
Vidéo VF **Patlabor** ❑ 1 149 F
Vidéo VF ❑ **Plastic Little** 139 F
Anime Comics F **Porco Rosso** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 57 F

DRAGON BALL Z
HERO COLLECTION 4, ART BOOKS, ANIME COMICS...

Le 17 ème tome de Dragon Ball correspont à DBZ.

149F
Dragon Ball: les 2 Anime Comics

499F
Dragon Ball: les 3 Art-books

BIENTÔT T'ÉMERVEILLE !

Baoh 139F

BlackJack 1 139F

Appleseed 139F

Megalopolis 3 99F

Street Fighter 149F

Patlabor 149F

The Cocpit 169F

Golgo 13 139F

Iria 3 139F

Plastic Little 139F

DBZ 42: 35F

C'est FINI ! découvrez les dernières aventures de Son Goku et de ses amis... Une des plus célèbres saga qui s'achève dans ce dernier tome, le 42, en japonais.

Calendrier 96 Sailor Moon 41x73cm 169F

NOUVEAUTÉS-NOUVEAUTÉS-NOUVEAU

MANGAS

Mag. F ❑ **Animeland 20** 35 F
Manga F ❑ **Akira 13** 97 F
Manga F ❑ **Au nom de la F.** 57 F
Manga F ❑ **Asatte dance 1** 77 F
Mangas F ❑ **Dragon Ball 18** *(mi11)* 37 F
Manga Jap. ❑ **Dragon Ball 42** 35 F
Manga F ❑ **Gon 1** 38 F
Manga F ❑ **Gunnm 4** 40 F
Manga F ❑ **Habitant de l'inf. 1** 57 F
Mag ❑ **Kaméha reliés 9&10** 47 F
Manga F ❑ **Kiro** 57 F
Manga F ❑ **Outlanders 1** 77 F
Manga F ❑ **Porco Rosso 3** 57 F
Art book F ❑ **Porco Rosso** 169 F
Manga F ❑ **Sailormoon 5** 37 F
Manga F ❑ **Video girl Ai 9** 30 F

VIDÉOS

Vidéo STF **Ah! my goddess** ❑ 1 ❑ 2 119 F
Vidéo VF ❑ **Appleseed** 139 F
Vidéo VF ❑ **Baoh** 139 F
Vidéo STF ❑ **Black Jack** 139 F
Vidéo STF ❑ **Bubblegum C. 2** 139 F
Vidéo VF ❑ **La Cité Interdite** 127 F
Vidéo VF ❑ **Cobra 3** 169 F
Vidéo STF ❑ **The Cockpit** 169 F
Vidéo VF ❑ **Golgo 13** 139 F
Vidéo STF ❑ **Iria 3** 139 F
Vidéo STF ❑ **Lodoss 6** 139 F
Vidéo VF ❑ **The Mask** 169 F
Vidéo VF ❑ **Megalopolis 4** 99 F
Vidéo VF ❑ **Moldiver 1** 139 F
Vidéo VF ❑ **Patlabor 1** 99 F
Vidéo VF ❑ **Plastic Little** 139 F
Vidéo VF ❑ **Roujin-Z** 139 F
Vidéo VF ou STF ❑ **Star Wars 1-2-3** 169 F
Vidéo VF ❑ **Street Fighter II** 149 F
Vidéo VF ❑ **Tenchi Muyo** 139 F

CARTES

PP Card 27 DBZ
❑ **Set de 34 cartes+1 laser** 79 F

PACKS

Pack **DB Jap.** *39+40+41+42* 149 F
Pack **Lodoss** *4 vidéos au choix* 499 F
Pack **Star Wars** *3 films VF ou STF* 449 F

Anime Comic Jap. **Saint Seiya** 79 F
❑ 1 Abel (Vidéo n°1)
❑ 2 Eris (Vidéo n°2)
❑ 3 Asgard (Vidéo n°3)
❑ 4 Armagedon (Vidéo n°4)

ANIME COMICS

Anime Comic Jap. **Dragon Ball Z** 79 F
❑ 1 Garlic (Vidéo n°1)
❑ 2 Docteur Willow (Vidéo n°2)
❑ 3 Thalès (Vidéo n°3)
❑ 4 Super Namek (Vidéo n°4)
❑ 5 Cooler (Vidéo n°5)
❑ 6 Metal Cooler (Vidéo n°6)
❑ 7 Cyborgs (Vidéo n°7)
❑ 8 Broly (Vidéo n°10)
❑ 9 Bojack (Vidéo n°9)
❑ 10 Le Retour de Broly
❑ 11 Bio Broly
❑ Spécial 1 Badack (Vidéo n°10)
❑ Spécial 2 Trunks Story (Vidéo n°11)

LES SÉRIES TÉLÉ: 99F LA CASSETTE!

Ces vidéos contiennent chacune 2 épisodes de la série diffusés à la télé. Chaque cassette dure 40 minutes environ. Il existe 4 volumes par serie, c'est-à-dire 8 épisodes en tout par série.

Vidéos VF Série Télé **Ken** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
Pack Série Télé **Ken** *4 vidéos 1,2,3 et 4* 369 F
Vidéos VF Série Télé **Nicky Larson** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
Pack Série Télé **Nicky Larson** *4 vidéos 1,2,3 et 4* 369 F
Vidéos VF Série Télé **Ranma 1/2** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
Pack Série Télé **Ranma 1/2** *4 vidéos 1,2,3 et 4* 369 F
Vidéos VF Série Télé **Sailormoon** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
Pack Série Télé **Sailormoon** *4 vidéos 1,2,3 et 4* 369 F
Vidéos VF Série Télé **Saint Seiya** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 99 F
Pack Série Télé **Saint Seiya** *4 vidéos 1,2,3 et 4* 369 F

Pack Série Télé Saint Seiya : Vidéos 1,2,3 et 4

Pack Série Télé Ken : Vidéos 1,2,3 et 4

Pack Série Télé Ranma 1/2 : Vidéos 1,2,3 et 4

Pack Série Télé Sailormoon : Vidéos 1,2,3 et 4

Pack Série Télé Nicky Larson : Vidéos 1,2,3 et 4

Les 3 vidéos Saint Seiya VF

Les 4 vidéos Lodoss STF au choix

Dragon Ball: mangas 39, 40, 41, 42

Gunnm: vidéo+2 mangas au choix

Au choix: 4 vidéos DBZ+1 manga Dragon Ball

Les 4 mangas Street Fighter II et la vidéo VF

Les 2 vidéos Cobra VF

COMMANDE, CATALOGUE:

- **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Cadeau** : 1 PP card par commande, 5 pour une commande de plus de 350F (jusqu'au 31/10/95).
- **Expédition des Colissimos** le jour même de réception de la commande! (Hors rupture de stock, bien sûr)
- **Frais de port fixes** (27F), quel que soit le nombre d'articles.
- **Catalogue couleur gratuit :** Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

À retourner **sans affranchir** à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	CADEAU Une PP Card 27 DBZ offerte pour toute commande reçue avant le 30/11/95 !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	CADEAU 4 PP Card 27 DBZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 30/11/95 !	Gratuit
	Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
UP1195

Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Envoi normal (5 jours environ) 27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP) 37 F
Supplément envoi recommandé 12 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :
Envoi économique 60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis
Contre-remboursement : ajoutez 39 F
TOTAL À PAYER

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° _____ _____ _____
Signature :
Expire à fin : ___ / ___

Toutes les marques sont déposées par leurs ayants droit respectifs. "Dragon Ball Z" Toei - MAJI © Desin du TOMIKIT d'après le personnage de A. TORIYAMA. La Boutique Toon est une marque de la société Pixtel (RC Creteil B 331078140)

COURRIER

Coucou, me revoilou ! Je suis de retour pour boucler ce 32e courrier des lecteurs. Pas de Didou ni de Matt ce mois-ci ! Rien que moi (Goombas), tout seul comme un grand. À vrai dire, je n'ai pas grand chose à raconter dans ce chapô, si ce n'est que je remercie tous les lecteurs, fidèles parmis les fidèles, qui m'ont envoyé des cartes d'anniversaire pour les quatre ans de *Nintendo/Ultra Player* — sincèrement, heureusement que vous étiez là : j'avais oublié ! Tout est dit... À vous la parole, à moi les réponses. *Avanti !*

Bien le bonjour d'un grand Savoyard nintendophile !
Fidèle de votre super magazine et inconditionnel du jeu de rôle façon Super Nes, je suis profondément déçu par l'absence d'un bon et vrai RPG. Depuis la parution de Zelda 3 (il y a quelques années déjà), les RPG ont une durée de vie très limitée à cause notamment des guides stratégiques, qui tue également le plaisir de se creuser les méninges. Car, en définitive, le plaisir et la difficulté sont bien le premier but recherché lors de l'achat d'une cartouche. Trève de plaintes et passons à la dure réalité !
1/ À quand un RPG qui nous fera travailler la matière grise et ne nous laissera plus sur notre faim ?
2/ À quoi sert cette petite prise "Exit" sous la console Super Nes ?
3/ Les cartouches Super Nes seront-elles compatibles avec l'Ultra 64 ?
J'espère être publié... faute de quoi, merci de m'avoir lu !
L'Accrophile

Hello l'Accrophile !
Salue tous les Savoyards nintendophiles de ton entourage. Je comprends bien ton problème : ce n'est pas la première fois que j'entends ce genre de reproche. D'autant plus que les jeux de rôle et d'aventure semblent depuis quelques temps avoir la faveur des joueurs (pour preuve, Illusion of Time est resté plusieurs mois en tête des ventes de cartouches sur Snes). Cela devrait bien entendu pousser les éditeurs à sortir ce type de softs plus souvent. Nintendo France l'a bien compris, puisque Secret of Evermore débarquera bientôt chez nous. Visiblement, votre engouement pour les jeux d'aventure commence à porter ses fruits ! Continuez comme ça et on aura peut-être un jour la mythique série des Final Fantasy. Pour ce qui concerne le problème des guides stratégiques fournis avec les softs, rassure-toi, nous ne nous sommes pas privés de le faire remarquer (relis le test d'Illusion of Time paru dans le numéro 30). À l'avenir, d'après Nintendo, cette fâcheuse manie devrait disparaître. Cela dit, rien ne t'empêche de brûler le guide qui accompagne la cartouche (mais ne fous pas le feu chez toi !), ou de le filer à ta petite sœur pour ses découpages ! Passons à tes questions.
1/ Qu'entends-tu par "vrai" RPG ?... Zelda est-il vraiment un RPG ?... Secret of Evermore est-il un jeu de rôle ?... That's the question ! Le mystère plane.
2/ À rien ! Le problème était déjà le même du temps de la Nes, qui comportait également une prise "Exit". En fait, cette prise aurait probablement pu servir à connecter un lecteur CD à la Snes, si lecteur CD il y avait eu ! Ça n'est pas le cas... J'ajoute qu'au Japon, cette prise a enfin trouvé une utilité avec le Satelview, un service de téléchargement de jeux par câble. Aucune chance de voir cette "chaîne" un peu spéciale débarquer en France.
3/ Selon toute vraisemblance, non ! Espérons seulement que Nintendo ait la bonne idée de concevoir un adaptateur du type Super Game Boy pour lire les cartouches Snes sur Ultra. Mais, sincèrement, ça m'étonnerait ! Je te rappelle qu'il n'y a jamais eu d'adaptateur Nes/Snes (à l'époque où Sega, alors à la pointe, avait conçu un adaptateur Master System/Megadrive). Mais bon, on peut toujours rêver !
Voilà ! That's all folks !...
Goombas (RPGiste à ses heures)

Je te salue Goombas, et tous les autres membres de l'équipe !
Je délaisserai les habituels (et pourtant justifiés) compliments que vous recevez car je voudrais pousser quelques coups de gueule et poser des questions.
Tout d'abord, je souhaiterais comprendre quelque chose qui m'a cloué sur place lors de la lecture d'un article d'un mag' concurrent (j'recommencerai plus, promis !). J'ai donc lu ceci : "dans DKC, la jouabilité est mille fois meilleure que sur Earthworm Jim", ainsi que : "le gorille écrase ce petit vermisseau de Jim". L'auteur a-t-il raison, ou vante-t-il les produits "exclusivement Nintendo" espérant une subvention de celui-ci ?
Maintenant passons à *Ultra Player*. À propos de DBZ 3, Chris donne une note de 4 Goombas (ce qui me paraît honnête, sans être fan de la série...), alors que les autres membres de la rédac' lui donnent de 0 à 2. Le défaut ? Manque d'originalité et un air de "resucée à plein nez". Mais à côté de cela, Tétris/Dr Mario obtient des notes de 1 à 6 ! Excusez-moi si je me trompe, mais si ces jeux ne sont pas "de la resucée à plein nez" (fallait que je la replace...), alors moi je suis le major Mucus !?! Y'a peut-être bien quelque chose qui cloche, non ? (j'apprécie pourtant ces deux softs.)
Enfin n'auriez-vous pas des codes pour Battletoads sur GB ?
J'espère que vous ne me tiendrez par rigueur de ces critiques et que vous répondrez à mes questions. À bientôt !
Harry Jr

Salut Harry Junior !
Je ne sais pas à quel mag' concurrent tu fais allusion, mais, quoi qu'il en soit, je doute que Nintendo verse des subventions à qui que ce soit ! Et si tu veux connaître le fond de ma pensée (l'avis n'engage que moi), je pense

RIER

également que, du point de vue de la jouabilité, DKC est légèrement supérieur à Earthworm Jim. Ce qui n'empêche pas Earthworm Jim d'être dix fois plus original que Donkey Kong. Bref, ces deux jeux sont excellents, et ça n'est pas pour rien s'ils ont trusté les premières places des Goombas d'Or 94, catégorie jeu de plate-forme (voir *Nintendo Player* n°26).

1/ Pour ce qui concerne DBZ, je dois t'avouer que l'ensemble de la rédaction commence à en avoir assez, et des jeux de baston à répétition, et de San Gokouille. Autant les premières BD de Toriyama étaient géniales (et le restent !) et les premiers jeux excellents (sur Nes, notamment), autant la suite commence à ressembler au gavage des oies en Périgord : "T'en veux plus ? Ben en voilà encore !". Le pire, c'est que les DBZ "aventure" parus au Japon, qui sont de bons jeux, ne verront pas le jour en France. Et pour revenir à ta comparaison avec Tetris/Dr Mario (jeux qui sont des classiques absolus, voire des chefs-d'œuvre), je te signale que c'est la première fois qu'ils apparaissaient sur Snes, alors que, sur la même console, nous en étions au troisième épisode DBZ baston. Ce qui explique le ras-le-bol général devant une troisième "resucée" n'amenant rien par rapport à la précédente (si ce n'est quelques yens en plus pour l'éditeur). Capito ?

2/ Battletoads GB, my God ! À l'époque, pour publier les plans de ce terrible jeu dans *Nintendo Player*, Yoda avait été obligée de s'acheter un Game Genie Game Boy (malgré nos réticences naturelles pour ce genre d'engin). C'est dire s'il est ardu ! Pas de sauvegarde, pas de passwords et, malheureusement, pas de cheats non plus. Courage ami !...

Allez, je m'arrête là. Merci pour ta lettre, et reste-nous fidèle.

Goombas (sérieux à ses heures)

Ah que coucou Goombas !
Ah que tout d'abord, je voulais te dire que ton mag', il est super ! En plus, ah que je voulais te poser quelques questions (ah que juste quatre !) :
1/ Ah que je me demande pourquoi ton mag' il est devenu bimestriel ? Ah que faut attendre un mois de plus !
2/ Ah que, finalement, quand sort (pour de vrai) l'Ultra 64 ?
3/ Ah que, est-ce que vous referez d'autres cassettes style "le making of" comme pour Donkey Kong Country, mais pour d'autres jeux ?
4/ Ah que c'est vrai que Secret of Mana 2 qu'il va sortir ? Ah que quand ?
Ah que voilà, c'est tout ! Ah que tu as intérêt à sélectionner ma lettre, sinon, ah que je viens te casser la boîte à coucou ! Ah que bye !
Tommy

Ah que salut Tommy !

Ah que j'aimerais bien te voir débarquer à la rédac' pour me casser la boîte à coucou (ah que c'est quoi d'abord ?). T'auras pas le dessus, rigolo ! T'as du bol, tes questions sont intéressantes. Je te publie donc. Mais saches que je ne cède absolument pas à tes menaces de guignol (de l'info...).

1/ Ah que, dans un sens, ça te laisse le temps de lire plus attentivement le mirifique *Ultra Player* que tu tiens dans tes mains, et que, dans l'autre, ça nous fait deux fois moins de travail. Bon, OK, je plaisante... Je reçois beaucoup de lettres de fidèles lecteurs de *UP* (ex-*NP*), qui réclament à corps et à cri le passage du mag' en mensuel. Il n'en est malheureusement pas question, pour des raisons que je vais tenter de vous expliquer. *Ultra Player* ne s'est jamais vraiment "positionné" (comme on dit dans le jargon *marketing* !) en tant que magazine d'information pure et dure (les scoops, les news qui tuent la mort et autres tartines "france-dimanchesques"...). Au contraire, vous êtes les premiers à reconnaître que la grande force de ce mag' sont les trucs et astuces en tous genres, les plans complets et les tests hyperfouillés que vous y trouvez. Ce type de travail en profondeur, outre qu'il n'a pas besoin de "coller" à l'actualité, demande beaucoup de préparation et de temps (chaque truc est vérifié, chaque jeu est disséqué consciencieusement...) et si nous paraissions tous les mois, il serait donc plus difficile de réaliser autant de dossiers (tu peux d'ailleurs remarquer qu'à l'époque où *NP* était mensuel, les tests étaient beaucoup moins longs qu'aujourd'hui).

2/ Ah que toujours pas de date officielle pour la sortie française de l'Ultra 64. Elle est annoncée au Japon pour la fin de cette année et aux USA pour avril prochain. C'est tout ce qu'on sait, mais on espère...

3/ La cassette du "making of" DKC était une opération réalisée conjointement avec Nintendo France. Pas d'autre projet de cet ordre actuellement. Mais qui sait ? Peut-être que pour la sortie de l'Ultra...

4/ Ah que c'est vrai de vrai ! Secret of Evermore sort normalement en janvier dans notre beau pays. Et entièrement traduit en français, s'il vous plaît !

Ah que j'ai répondu à toutes tes questions.

Atchao Tom,

Ah que Goombas (guignol à ses heures)

PS / À l'attention de CB 14 : pas encore publié cette fois-ci, mais je refile ta question concernant Armet et Secret of Mana à Bubu.

À l'attention d'Aurore D : les cartouches Game Boy sont compatibles avec toutes les Game Boy du monde, quel que soit le pays. Je transmets tes bisous à toute l'équipe.

À l'attention de Juge Derf : pas de problème ! Tu peux nous envoyer tes scores sur cassette vidéo.

À l'attention de Laëtitia : ta BD a l'air passionnante, mais je n'ai toujours pas eu le temps de la lire en entier (non ! ne crie pas !). Il faut dire qu'avec tous tes envois, j'ai parfois du mal à remettre les pages dans le bon ordre... Et en vrac — parce que le temps presse — merci à Boubou, Grégory, Myriam et Sébastien ; ainsi qu'aux habitués : Wolph 22, Fred-Ducker, LGS, Goombas Jr, Happy Buster, Levlys... Je dois sûrement en oublier quelques uns. Qu'ils me pardonnent... Bisous à tous.

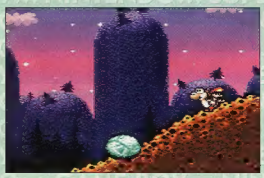
Goombas

ULTRA PLAYER
COURRIER DES LECTEURS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

INFOS zapping

YOSHI'S ISLAND : LE NO

Dernière minute ! Yoshi revient pour sauver le gamin de Mario ! Super Mario World était là pour la sortie de la Super Nintendo. À quelques mois du lancement de l'Ultra 64, voici venir Super Mario World 2 !



Nous ne l'attendions pas si tôt et pourtant, il arrive ! Le nouveau Mario sortira en France, en décembre, sous le titre : Yoshi's Island. La star de cette nouvelle aventure n'est donc plus l'ami Mario, mais Yoshi. Roi du camouflage, ce caméléon d'un nouveau genre y subit de nombreuses transformations et fait montre de multiples aptitudes. Ainsi peut-il voler, skier, se métamorphoser en voiture, en train, en hélicoptère... En un mot, il sait tout faire... même du baby-sitting !

Décor classique, apprécié de tout fan du plombier !

Après avoir été le compagnon d'armes de Mario, voilà que les rôles s'inversent : il va devoir se colleter le p'tit Mario tout au long des six mondes qui composent ce hit incontestable. Et dans chacun d'eux, le jeu est découpé en huit levels, avec, en prime, de nombreux niveaux cachés ; ce qui au total fait environ soixante levels. Sans parler des stages bonus et autres petites gâteries qui vous sont réservés !

Pleure pas... on va te sortir de là !

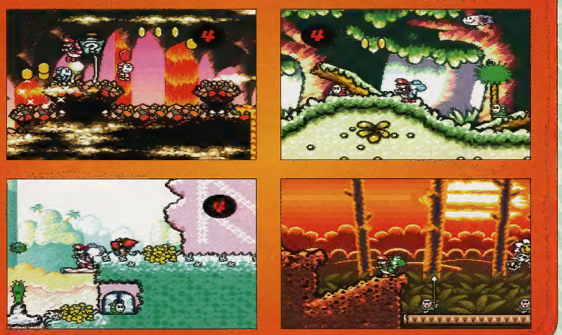
Techniquement, vous ne serez pas déçu puisque un chip FX2 est intégré dans la cartouche, procurant ainsi des effets de

À vous de choisir !

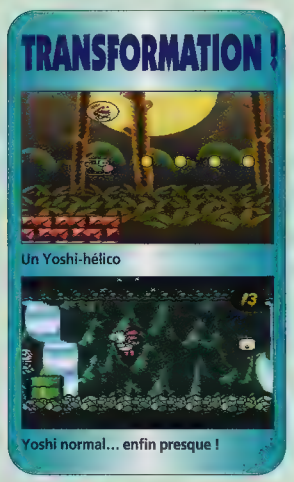
ÉCRAN TITRE

Différentes variantes sur un même écran !

DE MULTIPLES DÉCORS !

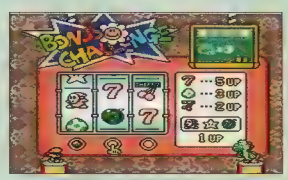


UVEAU MARIO ARRIVE !

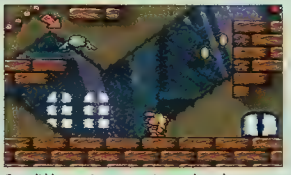


Positionnez la croix sur l'obstacle et faites recracher Yoshi !

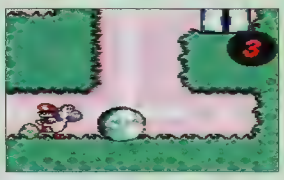
velle aventure et fait figure de sauveur aux yeux de Baby Mario (qui pousse des cris horripilants dès qu'il le perd), ne vous y trompez pas : c'est toujours extrêmement technique ; les astuces fourmillent, les passages secrets sont difficiles à dénicher et les innovations ne manquent pas. Les pros du paddle vont pouvoir se la donner !



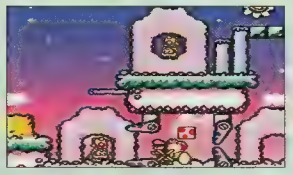
Stage Bonus !



On voit bien que tu nous montres quelque chose, mais quoi ?



rotations, de distorsions... toujours surprenants. Surprenants le sont également les boss, dont la taille va jusqu'à prendre les trois quarts de l'écran ! Résultat, vous ne savez pas vraiment où vous placer pour vous en sortir... Même si Yoshi est le héros de cette nou-



TRADUIT !
Ça a l'air bête comme ça, mais c'est bien pratique !
Un bébé tombe sur son dos.
M2-6 : Grotte du
Dédale Pierreux
C'est toujours bon à savoir.
Suivez le guide...

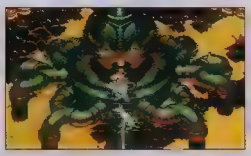
CADEAUX DES LECTEURS

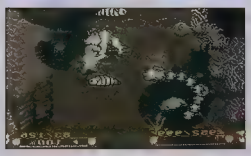
Heureux gagnants des rubriques Top, Champions, et Système D, toujours à l'affût du p'tit cadeau qui fait plaisir, vous recevrez des T-shirt Mortal Kombat (pas ceux du jeu... non, du film !). Pour les autres, ceux qui n'ont pas eu cette chance, ils peuvent tout de même se procurer les produits Mortal Kombat en téléphonant ou en écrivant à : Ciné Store - Sans Interdit, 55 rue des Epinettes, 75017 Paris. *Good Luck !*

SUPER NES Preview

SECRET OF EVERMORE

Alors que nous étions en panne d'informations sur Secret of Evermore (Secret of Mana 2 aux States), voilà que Nintendo nous annonce la sortie de ce (probable) hit, en version française, pour janvier ! Il y a fort à parier qu'un guide sera fourni avec — n'en déplaise à certains — pour vous aider dans le cheminement de votre longue quête !





MORTAL KOMBAT : RETOUR EN FORCE !

Avec les sorties simultanées (fin octobre) du film et du troisième volet sur Snes, Mortal Kombat est sur tous les fronts ! À consommer avec modération...

Rayden (Christophe Lambert) et Shang Tsung (Cary-Hiroyuki Tagawa) doivent se livrer un **Mortal Kombat** dont l'enjeu est l'avenir de la Terre ! Voilà un scénario on ne peut plus classique où les forces du Bien et du Mal s'affrontent... Dans l'équipe des "gentils", vous retrouverez Rayden, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya Blade, Kitana et Art Lean. Chez les "méchants", Shang Tsung, Kano, Scorpion, Sub-Zero, Reptile, et Goro. À grand renfort d'effets spéciaux et dans des décors apocalyptiques, vous assisterez à une suite de combats que l'équipe dirigée par Shang Tsung, cet affreux sorcier, ne doit pas remporter... faute de voir le monde sombrer dans l'obscurité. Les aficionados des Finish Him, seront un peu déçus : pas de têtes arrachées, ni de fleuve de sang, mais des combats spectaculaires qui valent le détour ! En un mot, les puristes ne s'y retrouveront pas forcément... mais n'oubliez pas, ce n'est qu'un film !

MK III sur Snes est sorti depuis le 20 octobre. Sept nouveaux personnages ont été ajoutés par rapport à l'ancienne version, ce qui nous amène à quatorze combattants. Deux nouveaux boss et un personnage caché sont également présents dans ce troisième volet. En mode Tournoi, vous présélectionnez huit personnages et enchaînez les combats un à un jusqu'à ce qu'il ne reste plus que vous... ou votre adversaire !

Grâce à sa batterie d'options, vous pouvez choisir de vous "friter" en mode Warrior, Master ou Novice... ; le nombre d'adversaires variera en fonction de votre sélection. Les combats ne se déroulent plus sur un scrolling horizontal, mais sur plusieurs étages. Ainsi lorsque vous terminez le premier round en vainqueur, vous poursuivez le combat sur le toit ! Pour terminer, sachez que le dessin animé de Mortal Kombat sera diffusé à partir de décembre sur TF1.

Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES...

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...GUNSMITH CATS ET YOU'RE UNDER ARREST !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

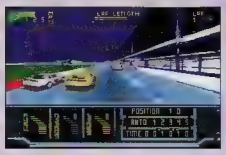
NE RATEZ PAS LE N°2 !

156 pages de Mangas originaux en version française

SUPER NES Preview

CIRCUIT USA

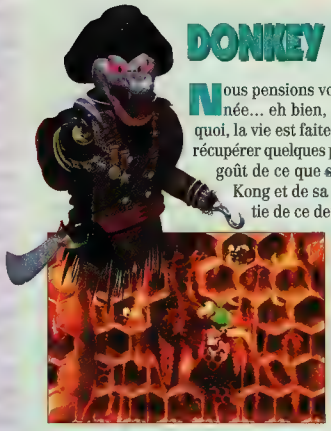
Surprise, surprise ! Virgin s'apprête à commercialiser un clone de Daytona sur Super Nintendo. Circuit USA — c'est le nom de cette chose ! — est basé sur le thème du "nascar", une discipline très prisée outre-Atlantique. Le décor de ce nouveau jeu de caisses est réalisé en mode 7, tandis que les sprites des voitures se déclinent sous plusieurs angles. Les virages, quant à eux, ont une facheuse tendance à être tous à angle droit et la conduite n'apporte a priori que très peu de nouveauté. Test éclair de ce soft dans notre prochain numéro.
Sortie prévue mi-novembre.



FRANTIC FLEA

De drôles de bestioles s'apprêtent à se balader sur vos consoles... Après les vers de terre, les puces vont envahir vos Snes ! Le but du jeu ? Très simple... vous êtes la puce en chef et devez récupérer un maximum de p'tites copines, en un temps donné. Malgré son caractère un peu répétitif (le nombre de puces à délivrer augmente de stage en stage...), vous passerez toutefois de bons moments à essayer de résoudre cet étrange mystère...

Sortie prévue en novembre !



DONKEY KONG COUNTRY 2

Nous pensions voir Donkey Kong Country 2 à la fin de l'année... eh bien, c'est Yoshi's Island qui s'y colle ! Comme quoi, la vie est faite d'imprévus... Malgré cela, nous avons pu récupérer quelques photos, rien que pour vous donner un avant-goût de ce que seront les trépidantes aventures de Diddy Kong et de sa copine, la charmante Dixies ! Pour la sortie de ce deuxième volet, il faudra encore patienter...

C'EST NOËL CHEZ GAMETEK

Vous le savez mieux que personne, les fêtes approchent !... et à la rédaction, on commence à les sentir venir. Les éditeurs nous noient sous une avalanche de nouveaux titres, tous formats confondus. Gametek, par exemple, déboule avec pas moins de quatre jeux, disponibles en boutique (normalement) dès novembre.

On commence tout de suite avec Super Battle Tank, adapté de la version Super Nintendo. Cette "simulation" de tanks retrace les événements de la guerre du Golf... version américaine triomphante. Visuellement, ce n'est pas la claque... mais bon c'est normal, puisque l'action se situe dans le désert.

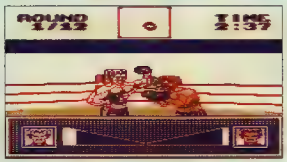
Star Trek Generation arrive sur Game Boy. Une aventure "trekienne" qui nous a semblé un peu vide. Mais n'oublions pas que ce jeu se déroule dans l'espace ! Enfin, le nombre de missions fera passer la pilule...

Aux amateurs de boxe, Riddick Bowe Bowing va permettre de façonner un personnage à leur goût, avant de le faire évoluer dans un monde sans pitié. Le jeu à deux est possible.

Enfin, Pinball Mania est une cartouche qui renferme quatre flippers dans la plus pure tradition des flip' de nos chers "bistrots". Pas d'options délirantes mais des tableaux austères qui plairont aux puristes. Ces quatre flippers proposent chacun une ambiance différente (jackpot, foot, horreur et prison).

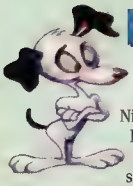
Super Battle Tank.

Star Trek Generation.



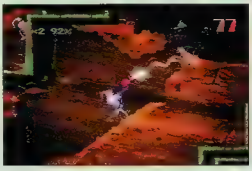
Riddick Bowe Bowing.

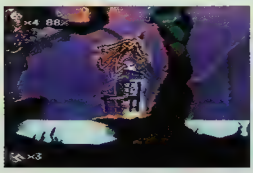
Pinball Mania.



EARTHWORM JIM 2

Le lombric le plus barge revient sur Super Nintendo dans de nouvelles aventures ! Nick Jones et sa bande de joyeux drilles de Shiny Entertainment ont remis ça. Gags à gogo, concepts délirants, variation des styles (plate-forme, shoot'em up), Earthworm Jim 2 joue encore la carte de l'originalité. Ainsi, verrez-vous Jim transporter des cochons et des vaches, faire rebondir des petits chiots sur un coussin d'un coin à l'autre de l'écran (suivant le principe des premiers jeux à cristaux liquides), quand il ne se met pas dans la peau d'un têtard... Bref, ses extravagances sont toujours plus folles les unes que les autres ! Et c'est un plaisir de voir ce sacré ver de terre se dandiner et tirer sur tout ce qui bouge, au milieu de décors très fouillés et très originaux. Enfin, techniquement, les graphismes et l'animation sont aussi soignés que dans le précédent épisode. Autant vous dire que ce soft promet énormément, et que c'est avec grand plaisir que nous vous présenterons le test complet dans le prochain numéro.





RÉSULTATS DU CONCOURS

PARU DANS ULTRA PLAYER N° 30

SOUKSAVANH Houmpharak de Fresnes.

DELATER Géric de Téteghem, LE DROGOFF Alexandre de La Bouillie, PERRAULT Etienne de Neuvy-Saint-Sépulcre, PORCHERON Carles de Dompierre-les-Ormes.

ALBUQUERQUE Jean-Paul de Grâce, BRACHOT Nicolas de Grande Synthe, BUISSON François-Xavier de Vendôme, BULIARD Alexis de Strasbourg, CABAU Mathieu de Paris, DUCOURET Alexandre de Istre, FOURNET Sophie de Saint-Quentin, GROGELIN Michaël de Le Cannet-Rocheville, HAYEM David de Montluçon, KOTSMANN Cyril de Pau, LESIMPLE Sébastien de Saint-Doulchard, LLORENS Thierry de Castel-Ginest, MAITRE Mikaël de Courdimanche, MEQUIGNON Stéphane de Villeneuve d'Asq, OCSAY-AUBERT Gaël de Paris.

Les résultats du concours Power Rangers paru dans *Ultra Player* n° 30 seront publiés dans le prochain numéro et sur Minitel 3615 Player One à partir du 4/12/95. 3615 : 1,29F/mn.

LES BONS PLANS

Nintendo

SNES • GAME BOY • NES

ultra Player

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Ultra Player.

UP 28

Nes
Kirby's Adventure (niveau 3)
Game Boy
Zelda Link's Awakening (1° et 2° palais)
Super Mario Land 2 (suite et fin)
Snes
Earthworm Jim (New Junk City à Andy Asteroids)

UP 29

Game Boy
Zelda Link's Awakening (du 3° au 5° palais)
Snes
Earthworm Jim (suite et fin)

UP 30

Nes
Kirby's Adventure (niveau 4)
Game Boy
Zelda Link's Awakening (suite et fin)
Snes
Donkey Kong Country (les 101 %)

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :
Ultra Player – Anciens numéros
BP 4 – 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 44 69 26 26.
(Si vous habitez Paris ou la région parisienne, composez le 16)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s) au prix unitaire de 30 F (n°s 28 et 29) ou 32 F (n° 30). J'ajoute les frais d'envoi suivants : pour 1 exemplaire : 9 F - 2 exemplaires : 14 F - 3 exemplaires : 21 F
Cochez les cases en blanc :

28 ☐ 29 ☐ 30 ☐

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition
ou ..... Crédits Player.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : .....
Console(s) : .....

Délai d'expédition : 4 semaines.

Signature obligatoire *
*des parents pour les mineurs.

GAME BOY Preview

KILLER INSTINCT

Alors que nous testons la version Snes de Killer dans ce numéro, voici celle sur Game Boy qui débarque à grand renfort de couleurs… pour peu que vous utilisiez le Super Game Boy. Si les coups ne diffèrent pas vraiment d'une version à l'autre (bien que le nombre de boutons varie…), en revanche, bon courage pour tenter de distinguer vos persos ; ils sont tout rikiki par rapport aux sprites de la Snes. Encore faut-il comparer ce qui est comparable… Sa sortie est annoncée pour décembre.

DONKEY KONG, EN MUSIQUE !

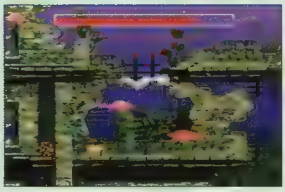
Testé dans notre dernier numéro, Donkey Kong Land GB est en vente depuis peu dans toutes les bonnes "crémeries". Et comble de bonheur, cette nouvelle aventure du plus vieux héros de Nintendo est vendue avec le CD-audio des musiques de la version Snes. Soit vingt-trois morceaux qui vous remettront dans l'ambiance, en attendant d'avoir une qualité sonore équivalente sur Game Boy…

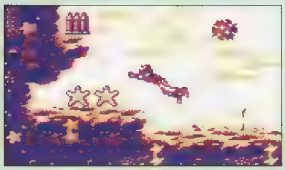
NBA GIVE AND GO

Le basket une fois de plus à l'honneur avec ce nouveau titre made in Konami ! NBA Give and Go vous plonge directement dans la chaude ambiance des matchs de Play-Off. Au programme : toutes les équipes de la NBA, différents modes de vue disponibles, des sprites énormes, et il est même possible de jouer à quatre simultanément, soit dans la même équipe contre la Snes, soit deux contre deux, et ce grâce au Multitap. Vous retrouverez également des options classiques comme les Play-Off, le mode Arcade ou Exhibition, la possibilité de paramétrer vos équipes… Bref, vous l'avez compris, on devrait vous reparler très prochainement de ce jeu de basket qui, déjà, s'annonce comme un incontournable !

WATERWORLD

Très attendu par le public français, *Waterworld* (le film) sortira pratiquement en même temps que les jeux (Waterworld) sur Snes et GB. Même s'il est encore difficile de se faire une idée précise sur la valeur réelle de ces softs, on peut déjà dire que la version Snes semble maniable, que ses écrans de jeux sont traités en images de synthèse… malheureusement, seulement deux niveaux





— l'un sous-forme de shoot'em up, l'autre style plate-forme — nous ont été présentés. En revanche, la Game Boy, elle, n'a rien de bien trépidant ! Vous devez vous faufiler à travers un labyrinthe de roches, éviter des bestioles… et récupérer des options ! Bien sûr, nous attendrons d'en savoir plus (même beaucoup plus…) avant de porter un jugement définif !

Concours 3615 Player One

pour jouer : *jeux

Les Lots

20 jeux Super Bomberman 3 sur Super Nintendo

Virgin INTERACTIVE entertainment

HUDSON SOFT

SOS PLAYER

Nintendo ultra 64

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

Ultra Player 100 % information

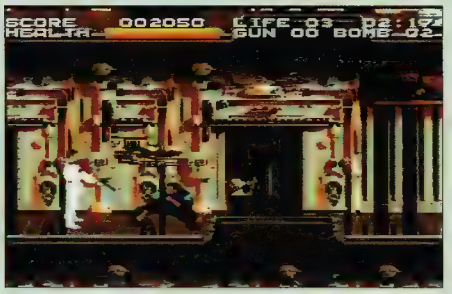
36 69 : 2,23 F la minute.

Christian Dao

TIME COP

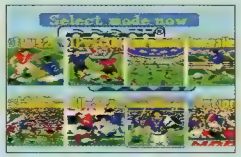
Si le film est sorti il y a un peu plus d'un an, le jeu, lui, en est toujours au stade d'eprom... mais, mine de rien, ça avance. Décors superglauques, animation du personnage plutôt bien réalisée, options dans tous les coins, ennemis ultracollants... tels sont les quelques ingrédients que vous retrouverez en vous essayant à Time Cop. Petit reproche tout de même, on a parfois tendance à confondre les éléments du décor avec les ennemis ; c'est plutôt dense !

Quoi qu'il en soit Jean-Claude Van Damme transformé en sprite, ça vaut le coup d'œil ! Et c'est prévu pour décembre.



OCEAN ET NAMCO À L'HEURE DU FOOT !

Désormais, chaque éditeur se fait un devoir de sortir son jeu de foot. Il faut croire que c'est la mode ! Cette fois, c'est Namco qui s'y colle avec 90 Minutes European Prime Goal (distribué par Ocean). Un soft plutôt axé arcade qui vous propose un choix de quatorze équipes internationales. Outre le jeu à deux, vous pouvez bien sûr affronter l'ordinateur, et participer à un championnat, une coupe ou encore un tournoi. Comme d'hab', rendez-vous dans le prochain numéro pour le test complet.

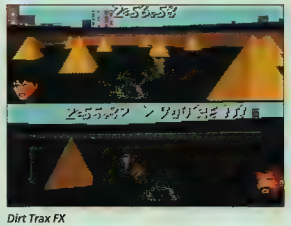


SPORT ET CINÉMA : LES NOUVEAUTÉS DE CET HIVER SUR SNES

Au programme de cette fin d'année : **Dirt Trax FX** ; un soft qui, comme son nom l'indique, utilise le chip FX et vous propose de vous lancer à l'assaut de circuits sur des engins motorisés. Pas franchement beau (tout est à base de polygones…), il n'est pas évident de se laisser prendre au jeu.

WWF Wrestlemania ; un jeu de catch (un de plus…) adapté sur Snes. Tournant uniquement sur borne d'arcade, il n'y avait aucune raison pour que la 16 bits ne bénéficie pas des nouvelles prises disponibles.

Cut Throw Island ; alors que le film, prochaine superproduction américaine, en est à ses derniers tours de manivelle, l'adaptation ludique est déjà en préparation sur Snes. Une histoire de pirates qui ne devrait voir le jour qu'au début de l'année prochaine.



Dirt Trax FX

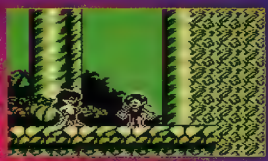
WWF Wrestlemania

WWF Wrestlemania

Cut Throw Island

UN INDIEN DANS LA VILLE

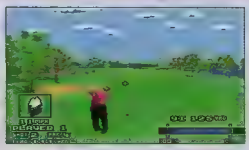
Mimi-Siku vous connaissez ? Certainement, si vous avez eu l'occasion de voir *Un Indien dans la ville*. Eh bien, Titus, à son tour, vous propose de vous lancer dans l'aventure et de participer à un grand voyage : du cœur de l'Amazonie au cœur de Paris, sur Game Boy ! Vous devrez bien évidemment déjouer un max de pièges, armé de votre sarbacane et accompagné d'une drôle de bestiole surnommée Maïtika, qui n'est autre qu'une mygale… Un p'tit jeu de plate-forme sympa, peut-être légèrement trop facile, mais qui a le mérite de mettre en scène un personnage attachant. Prévu en novembre.



SUPER NES Preview

WORLD MASTERS GOLF

Depuis la sortie de la Super Nes, de nombreux jeux de golf — plus ou moins réussis — se sont succédé. Mais il aura fallu attendre presque quatre ans pour voir arriver la première simulation de golf en mode 7 ! Très complet, World Masters Golf s'avère, dès le départ, assez facile à prendre en main. Et sa riche palette de couleurs permet de recréer un saisissant effet de profondeur. Seule ombre à ce tableau enchanteur : les greens ont une allure de volcan… Test dans le prochain UP.



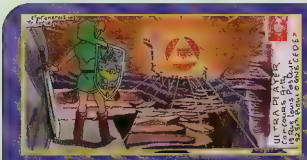
DOOM EN GRANDEUR NATURE !

Pour annoncer la sortie de Doom sur Snes, Ocean (l'éditeur) a invité la presse à disputer une furieuse partie de Paintball, dans un charmant petit coin de forêt (en banlieue parisienne) : tenue militaire pour beaucoup, quelques bleus pour d'autres (se prendre des billes de peinture à faible distance ça fait mal !), et joie et bonne humeur pour tout le monde ! Résultat, nos confrères de *Joypad* ont remporté le pompon avec dix points d'avance sur l'équipe d'*Ultra Player*. Vous pouvez retrouver le test de Milouse dans les Sélections Snes, en page 58.

GARÇON, LA NOTE !

Et revoilà le tableau le plus impitoyable du monde ! Les étoiles correspondent aux Goombas des tests, les tirets aux jeux non notés et les zéros… devinez !

LA FINE ÉQUIPE / LES NOUVEAUTÉS	Bubu	Chon	Didou	Elwood	Goombas	Matt	Milouse	Stef le Flou	Stonehenge	Yoda
SELECTION SUPER NES										
TINTIN AU TIBET	★★	★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★	—	★★ ★★	★★ ★★	★★★ ★★	★★ ★★
KILLER INSTINCT	★★ ★★	★★★ ★★★	★★★	★★★	★★	—	★★ ★★	ZÉRO	ZÉRO	★★★
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	—	🏆	🏆	🏆	★★ ★★	★★★ ★★	—	★★ ★★	🏆	★★ ★★
DOOM	★★★ ★★★	★★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★	★★★ ★★	★★★ ★★★	★★★ ★★★	★★ ★★	★★ ★★
SUPER BOMBERMAN 3	—	★★★ ★★	★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★	—	★★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★
THE MASK	—	★★★ ★★	★★★ ★★	★★★	★★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★	★★★ ★★	—
SELECTION GAME BOY										
STREET FIGHTER II	★★	★★ ★★	★★	★★	★★	—	—	—	★★	★★
TESTS ECLAIR SUPER NES										
PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY	—	—	—	—	★★★	—	—	★	ZÉRO	—
POWER RANGERS THE MOVIE	ZÉRO	—	ZÉRO	ZÉRO	★	—	ZÉRO	★	★	—
FOREMAN FOR REAL	ZÉRO	ZÉRO	ZÉRO	—	★	—	—	ZÉRO	ZÉRO	ZÉRO

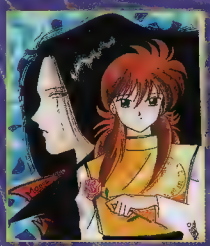


Guy GALLIAUD, de Luçon (85).

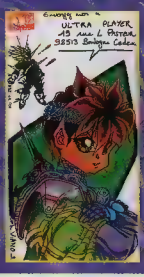
Jérome BOUIN, de Hirson (02).

Toujours au meilleur de votre forme ! Vos dessins nous arrivent par wagons entiers, et il devient de plus en plus difficile de faire un choix… pourtant, il faut bien se décider ! Aussi voilà les cinq gagnants qui se verront offrir Jungle Strike sur Snes, offert par Electronic Arts.

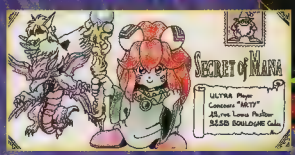
CONCOURS ARTY



Maeva PIERRE, d'Angers (49).



Philippe VIANO, de Marseille (13).



Benjamin PRUVOST, de Saint-Sauveur (31).

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES — OUVERT de 8H à 19H DU LUNDI AU SAMEDI
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 29 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS — NOUVEAU !
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY — OUVERT DIMANCHE MATIN
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

ST DENIS — NOUVEAU !
Centre Commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
(1) 42 43 01 01

TOULOUSE
14 rue Temponieres
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

VERSAILLES — NOUVEAU !
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

VENTE PAR CORRESPONDANCE — OUVERT de 8H à 19H DU LUNDI AU SAMEDI
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 29 290

LE NOUVEAU CATALOGUE DE NOEL EST ARRIVE ! IL EST GRATUIT. TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

NES

CONSOLE NES NEUVE + PAD	199
PAD SUPPLEMENTAIRE	49
GAME GENIE	99
KIT DE NETTOYAGE	39
JOYSTICK	49
JEUX NEUFS	
ALADDIN	249
ALIEN 3	199
BELLE & LA BETE (LA)	299
BLOWOUT - BUGS BUNNY BIRTHDAY	249
DONKEY KONG CLASSICS	199
DR MARIO	149
DUCK TALES (US)	49
DUCK TALES 2	199
FOUR PLAYER TENNIS	249
KIRBY'S ADVENTURE	199
LA BELLE ET LA BETE	295
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249
LE ROI LION	249
LEGEND OF ZELDA	199
MAC DONALD LAND	199
MANIAC MANSION	149
MEGAMAN 5	299
OBELIX	249
PAC MAN	99
SCHTROUMPFS	199
SOCCER	199
SUPER MARIO BROS 3	249
TETRIS	199
WARIO'SWOOD	249
JEUX D'OCCASIONS	
DUCK TALES	139
GREMLINS 2	99
JAMES BOND JUNIOR	139
LEGEND OF ZELDA	139
LINK ADVENTURE	159
MEGAMAN 2	139
SUMPSONS	139
SUPER MARIO BROS	99
SUPER MARIO BROS 2	159
SUPER MARIO BROS 3	169
TORTUES NINJA 1	79
WIZARDS & WARRIORS 3	159

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	905
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
HOUSSE HOUSE VERTE JAUNE, TRANSPARENTE	79
LOUPE ECLAIRANTE	59
HOUSSE ANTI-CHOC	49
BATTERIE 12 HEURES	99
HOUSSE DE TRANSPORT	79
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
JEUX NEUFS	
ALADDIN	249
ALIEN 3	149
AMMANIACS	249
ASTERIX	199
B.C KID 2	249
BATMAN FOREVER	269
BATTLETOADS RAGNAROCK'S WORLD	149
BOMBERMAN 2	199
BOULDER DASH	199
CASINO FUNPACK	99
CHESSMASTER	99
CHOPLIFTER 3	149
CONTRA ALIEN WARS	249
CUTTHROAT ISLAND	269
DAFFONIUS DUCK	149
DESERT STRIKE	249
DONKEY KONG LAND + CD	299
DR MARIO	149
DUCK TALES 2	149
FERRARI	199
FIFA 96	269
ILLUSIONES	249
GAMEBOY GALLERY (5 JEUX)	199
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
ITCHY & SCRATCHY	249
JELLY BOY	249
JUDGE DREDD	269
JUNGLE STRIKE	249
KILLER INSTINCT	299
KIRBY'S DREAM LAND 2	249
KIRBY'S DREAM LAND	199
LEMMINGS 2	249
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
LOONEY TUNES 2 - TAZMANIA	249
MARIO'S PICROSS	199
MICRO MACHINES	249
MICROMACHINE 2	249
MONSTER TRUCKS	249
MORTAL KOMBAT	199
MORTAL KOMBAT 2	249
MR NUTZ	199
MYSTIC QUEST	249
NBA 96	269
NBA JAM 2 T.E	199
NEW CHESSMASTER	249
NFL QUATERBACK 95	199
NFL QUATERBACK 96	269
NHL HOCKEY 96	269
OBELIX	249
PAC IN TIME	249
PAGEMASTER	249
PGA EUROPEAN TOUR	249

GAME BOY

PINBALL DREAMS	199
PINBALL FANTASY	249
POWER RANGERS THE MOVIES	249
PRIMAL RAGE	249
PRIMOLLICOUR 2	229
ROAD RASH	199
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
ROI LION (LE)	249
SAMURAI SHODOWN	249
SCHTROUMPFS	199
SOCCER	149
SPACE INVADERS	249
STARGATE	199
STREET FIGHTER 2	249
SUPER MARIOLAND 2	249
SUPER MARIOLAND	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	249
TARZAN	249
TINTIN AU TIBET	299
TINY TOON WACKY SPORTS	249
TRUE LIES	199
UN INDIEN DANS LA VILLE	249
WARIO BLAST/BOMB	249
WARIOLAND	249
WATERWORLD	249
WORMS	249
WWF SUPERSTARS 2	249
ZELDA (V.F)	249
JEUX D'OCCASIONS	
BATMAN	99
BUBBLE GHOST	99
DONKEY KONG	79
DOUBLE DRAGON	79
DUCK TALES	99
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	149
F1 RACE	99
JURASSIC PARK	199
KICK OFF (JP PAPIN)	99
KIRBY'S DREAM LAND	149
MEGAMAN 2	249
MYSTIC QUEST	249
PRINCE OF PERSIA	175
STAR WARS	179
T2 JUDGMENT DAY	249

MORTAL KOMBAT 3
SUPER NIN 499F
G.BOY 249F

STREET FIGHTER 2
G.BOY 249F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
MANETTE ORIGINE SUP2	109
MANETTE COMPATIBLE 6 BOUTONS	79
MANETTE PROG. SPECIALE BASTON	179
2 MANETTES INFRA ROUGE	199
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR JEUX US/JAP AD2PT	99
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
ACTRAISER 2	299
ADDAMS FAMILY 2	199
ADDAMS FAMILY VALUE	299
ALADDIN	299
ASTERIX	249
BATMAN FOREVER	499
BATMAN RETURNS	149
BC KID	299
BLACKHAWKS	499
BOMBERS (US)	499
BRETT HULL HOCKEY	299
CAMPIONA FOOTBALL	299
CHESS ENGINE	249
CHRONO TRIGGER (US)	499
CIRCUIT USA	199
COOL SPOT	299
CUTTHROAT ISLAND	299
DONALD DUCK QUEST	299
DESERT FIGHTER	229
DONKEY KONG COUNTRY 2	499
DONKEY KONG COUNTRY	499
DOOM ULTIMATE CARNAGE	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	499
DRAGON BALL Z 4 (JAP)	549
DRAGON BALL Z 6 (JAP RPG #3)	699
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	499
EARTH BOUND (US)	499
EARTHWORM JIM 2 + 6 PODS	499
EARTHWORM JIM	249
EEK! THE CAT	499
EQUINOXE	299
F1 POLE POSITION 2	199
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	249
FEVER PITCH SOCCER	249
FIEVEL AU AMERICAN TAIL	249
FIFA INTERNATIONAL 96	299
FIFA SOCCER	299
FINAL FANTASY 3 (US)	499
FIREPOWER 2000	249
FI MYSTERIES	499
FRAGILE	249
HURRICANES	249
ILLUSION OF TIME V.F + LIVRE	499
INCREDIBLE HULK	499
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	449
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
JUDGE DREDD	249
JUNGLE STRIKE	299
JURASSIC PARK 2	499
JURASSIC PARK	169
JUSTICE LEAGUE	299
KICK OFF 3	99
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299
LE RETOUR À OU JEDI	159
LE ROI LION	499
LEGEND	299
LEMMINGS 2	399
MANCHESTER UNITED	499
MASK (THE)	499
MAXIMUM CARNAGE	499
MECHWARRIOR	499
MECHWARRIOR 2050 (US)	499
MEGAMAN 7 (US)	499
MEGAMAN X 2 (US)	449
MICKEY ET MINNIE	449

SUPER NIN 499F
G.BOY 299F

MICKEYMANIA	249
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT II (JAP)	249
MYSTIC QUEST	399
NBA JAM	199
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL 96 (US)	499
OBELIX	499
PGA TOUR GOLF 96	399
PINBALL FANTASY	449
PITFALL	499
POP'N TWINBEE	499
POWER DRIVE	399
POWER RANGERS THE MOVIE	499
PREHISTORIC MAN	499
PRIMAL RAGE	449
PRINCE OF PERSIA	199
RABBIT RAMPAGE	259
RER D STRAPS SLOW	499
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	499
ROAD RUNNER LOONEY TUNES	199
ROBOCOP VS TERMINATOR	399
SAILOR MOON	399
SCHTROUMPFS	449
SECRET OF EVERMORE (SECR. OF MANA 2)	449
SECRET OF MANA	445
SHANGAI 2	165
SIMG 98	249
SIM CITY	395
SMASH TENNIS YANNICK NOAH	449
SOCCER SHOOTOUT	445
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	399
STREET RACER	249
SUPER BOMBERMAN	199
SUPER BOMBERMAN 2	399
SUPER BOMBERMAN 3	399
SUPER BOMBERMAN 4	199
SUPER BOMBERMAN 5	199
SUPER MARIO KART	399
SUPER MARIO WORLD 2 (YOSHI ISL)	549
SUPER MARIO WORLD 2	449
SUPER METROID	249
SUPER STREET FIGHTER 2	495
SYNDICATE	199
TECMO SUPER BOWL	249
TETRIS - DR. MARIO	399
TI-SMG PUNCH	399
TIMON & PUMBAA'S GO VIRTUE 2 (US)	449
VAMPIRE KISS CASTELVANIA	499
WARLOCK	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	499
WILD GUNS (US)	499
WORMS	369
ZELDA 3	399

TINTIN AU TIBET
SUPER NIN 499F
G.BOY 299F

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE !

SUPER NINTENDO

JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ACTRAISER	129
ADDAMS FAMILY 2	129
ALADDIN	199
ALIEN 3	129
CAMPIONA FOOTBALL	129
CASTLEVANIA 4	139
COOL SPOT	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
DRAGON - BRUCE LEE	139
F1 POLE POSITION	169
FIFA SOCCER	249
FLASHBACK	139
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	249
JIMMY CONNORS TENNIS	99
JUDGE DREDD	129
JURASSIC PARK	249
LEMMINGS	99
LOST WINTERS	159
MECHWARRIOR	299
MICKEYMANIA	249
MORTAL KOMBAT 2	199
NBA HITZ	249
MYSTIC QUEST	99
NBA ALL STAR CHALLENGE	129
NBA LIVE 95	169
NHL 95	299
NBA JAM 93	99
PAC ATTACK	129
POPULOUS	169
RANMA 1/2 2	129
SCHTROUMPFS	99
SUPER TENNIS	69
SIM CITY	249
SPANKSTER	129
SPINDIZZY WORLD	129
STARWING	69
STREET FIGHTER 2 TURBO	149
STREET RACER	249
SUPER BOMBERMAN	129

GOODIES

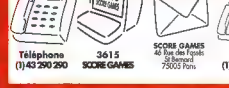
K7 VIDEO DRAGON BALL V.F	
LA JEUNESSE DE SHENRON	129
A LA POURSUITE DE GARLIC	129
LE REVEIL DES GLACES	129
LE COMBAT FINAL/CUBE	129
LA MENACE DE NAMEC	129
LA REVANCHE DE COOLER	129
CONT ARILLE GUERRIERES	129
DEFENSEURS DES CYBORGS	129
LE PERE DE SONGOKU	129
L'HISTOIRE DE TRUNKS	129
K7 VIDEO JAPANIMATION V.F	
APPLE SEED VF	129
GUERRE DE LEDOS 2 VF	129
GUERRE DE LEDOSS 3 VF	129
GUERRE DE LEDOSS 4 VF	129
GUERRE DE LEDOSS 5 VF	129
COBRA VOL 2	159
CYBER CITY - VOL 1/2 OU 3	99
K7 VIDEO JAPANIMATION V.ANGLAISE	
MAGNETIC ROSE	199
MEGA_SPHINX VOL 2	129
ROUJIN Z	129
URUTSUKIDOJI VOL 2	129
GOODIES DRAGON BALL Z	
A.R.M CARTES DRAGONBALL Z	49
CASQUETTE NOIR DBZ	69
CARTE SPECIAL COLLECTION DBZ	10
CARTES DBZ PUCES/FREES	5
T-SHIRT DBZ 4/6/8/10 ANS	69
PAQUET DE PODS DBZ N°1	39
PAQUET DE PODS DBZ N°2	25
PAQUET DE PODS DBZ N°3	25
PAQUETS DE PODS DBZ BRILLANTS	49
PIN'S DRAGONBALL Z	39
PAQUET DE 5 PODS DBZ	10
JEU DE CARTES DBZ	79
POSTE CUBE DBZ OFFICIEL	39
POSTER ESTAMPE DBZ 40X30	39
POSTER ESTAMPE DBZ 80X47	89
CARTE BRILLANTES DBZ	8
GOODIES DIVERS	
ALBUM CARDASS STAR SAILORMOON	149
ALBUM CARDASS DBZ VL 93	149
CARTE MAGIC GUERRE D'ORTES	3
CARTE MAGIC L'ANTI TERRA N	1
JEU CARTES MAGIC STARTER	55
JEU STARTER MAGIC ICE AGE	50
PAQUET CARTES MAGIC BOOSTER	17
PAQUET CARTES MAGIC D'ARMOLLE	15
PAQUET CARTES MAGIC ICE AGE	18
PAQUET CARTES MAGIC RENAISSANC	10
T-SHIRT MARQUANT (PRECISEZ LA TAILLE)	49
CARTES PLASTIFIEES SAILOR MOON (UNITE)	5
CARTES SAMOURAI SHODOWN (UNITE)	2
CARTES VIDEO STREET FIGHTER (UNITE)	8

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES - PHOTOS NON CONTRACTUELLES - LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES - PRIX VALABLE EN V.P.C ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES - RC PARIS B 388 215 602

LIVRAISON COURSE EXPRESS

Commandé par Carte Bleue au (1) 43 29 0290
Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT



Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX AVEC CHAQUE COMMANDE !
POUR 100F D'ACHAT, VOUS GAGNEZ 100 POINTS CADEAUX
OFFRE VALABLE UNIQUEMENT POUR LES JEUX ET LES ACCESSOIRES

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Date de naissance .. . /...../..... Code Client

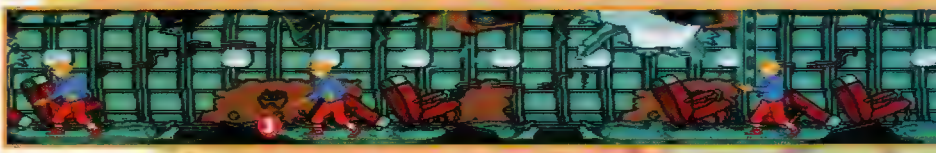
JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ...../.....
Signature :
LIVRAISON 24H CHRONO

SELECTION super nintendo

TINTIN AU TIBET

Après la bande dessinée et les dessins animés, Tintin, le célèbre reporter intrépide du journal *Le Petit Vingtième*, s'offre une virée sur Super Nes, pour le plus grand bonheur des fans. Le kif total !



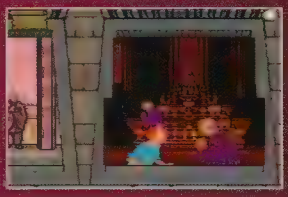
Spécialisé dans l'adaptation vidéo-ludique de grosses licences, l'éditeur français Infogrames, à qui l'on doit les Schtroumpfs et Astérix, s'est attelé à une tâche titanesque : adapter sur Super Nes, l'excellent album des aventures de *Tintin au Tibet*. Toute la difficulté de cette conversion a consisté à retranscrire le plus fidèlement possible l'univers graphique d'Hergé. Foisonnant et inimitable, il a monopolisé tout le talent des programmeurs qui, n'ayons pas peur de l'affirmer, s'en sont magistralement tirés ! D'autant qu'un second point sensible est venu corser l'affaire : respecter la personnalité non-violente du héros ainsi que son absence totale de vices inavouables, qui interdisait une approche à la "beat'em up bourrin" ! Délicate contrainte qui, au final, donne naissance à un concept de jeu franchement original et déconcertant par bien des aspects.

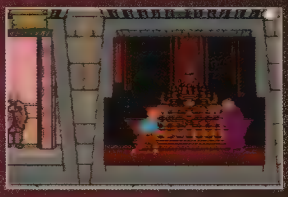
NI COUP, NI MORT !

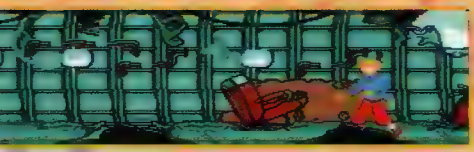
Aussi incroyable que cela puisse paraître, Tintin ne fait jamais de mal à ses ennemis ! Aucun blessé (encore moins de mort) ne vient salir sa réputation de justicier humaniste "propre sur lui". Mais alors, quel est l'intérêt de ce jeu si l'on

LE JEU EN RELIEF !

Grosse innovation : dans certains niveaux, vous évoluez sur plusieurs plans ! Ainsi, vous pouvez admirer Tintin courant vers le premier plan (c'est-à-dire vers vous) avec un effet de zoom, pour éviter un obstacle. Cette nouveauté de taille, dans un jeu de plate-forme, prouve que Tintin au Tibet combine à la fois originalité et qualité !







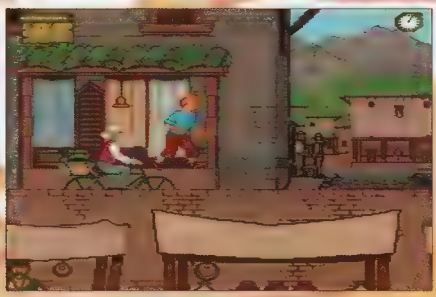
Crash en Himalaya

Escaladant les montagnes tibétaines, Tintin tombe nez-à-nez avec l'épave de l'avion dans lequel Tchang voyageait. Dans ce niveau, votre guide (1) vous remet un piolet — après lui avoir parlé. Faites bien attention aux hélices et aux morceaux de métal volants, qui peuvent vous blesser. Puis vous visitez la carlingue de l'épave (2) dans laquelle vous découvrez une corde (3). En sortant, le capitaine Haddock vous fait remarquer qu'il entend Milou hurler (4) : il vous faut retrouver votre fidèle chien. Pour cela, utilisez le piolet (5) puis la corde (6), et enfin le piolet (7). Milou, qui a en fait découvert une grotte (8), se tient tout en haut à droite... dans l'ancien refuge de Tchang.

La corde que vous trouverez dans la carlingue.

Haddock, prostré dans son siège, contemple les restes de l'avion dans lequel se trouvait Tchang.

Comment résister à l'appel au secours de cette fillette ? Tintin, le reporter au grand cœur, doit encore faire une BA !



Même les mamies sur leur vélo sont dangereuses. Mieux vaut les éviter...

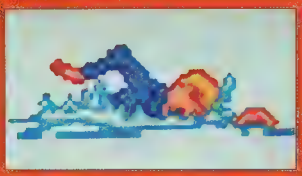
ne peut, à aucun moment, faire parler ses instincts (primaires) de tueur en puissance ? Eh bien, c'est tout simple : plutôt que d'avancer bêtement en butant tout ce qui bouche votre passage, vous devez réfléchir et faire appel à vos réflexes.
De ce principe, est née une sage maxime : "Un ennemi qui ne peut être tué — mais qui peut vous blesser — est un ennemi à éviter !" CQFD : Tintin au Tibet nous présente le reporter intrépide sous un nouveau jour ; lui qui dans la BD n'hésitait pas, parfois, à cogner avec tout son cœur pour défendre la veuve et l'orphelin, devient ici un bon samaritain plus cérébral que physique !

Prologue de l'escalade

C'est dans ce lieux de villégiature huppé mais néanmoins dangereux (les serveurs, femmes de ménages et chiens sont plutôt violents), que Tintin prend connaissance du crash de l'avion de Tchang.
Pour commencer, courez à la réception où l'on vous dit qu'une lettre est arrivée (1), puis recherchez le capitaine Haddock qui doit vous la remettre (2). En la lisant, Tintin apprend l'arrivée imminente de Tchang. Tout content, il se dirige vers le professeur Tournesol (3)... mais il assiste à un flash info TV relatant l'accident ! À cet instant, votre aventure débute réellement.

FIDÈLE AU SCÉNARIO

Pour ne pas dénaturer le scénario original, la trame du jeu reste très proche de la BD. En quelques mots (pour les détails, voir la suite du dossier), sachez que Tchang, un jeune chinois que Tintin a tiré d'une mort certaine dans l'album *Tintin et le Lotus Bleu*, doit prendre l'avion pour retrouver son sauveur. Seulement voilà, suite à un crash en plein cœur de l'Himalaya, Tchang est porté disparu. Tintin, mis au courant de cet accident, ne perd pas

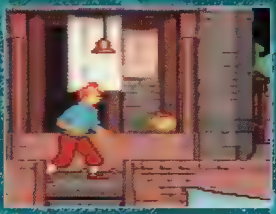


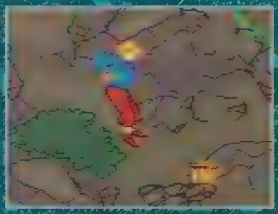
LA GESTUELLE DE TINTIN

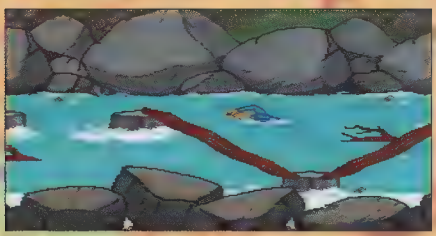
Les mouvements de Tintin sont nombreux et réalistes. Sa physionomie très proche de l'originale s'intègre à merveille dans les décors. Les programmeurs ont réellement peaufiné la "gueule" de Tintin ; Hergé serait ravi de voir son bébé aussi bien traité !

LES OPTIONS ET OBJETS DISPONIBLES

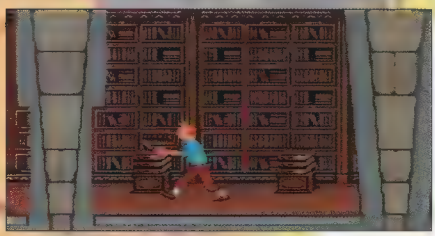
Au cours de vos pérégrinations, vous rencontrerez divers items bien utiles. Les deux principaux sont la pomme, qui vous redonne un point d'énergie (vous en avez trois au total), et le 1 Up. Vous trouverez également des objets, comme le piolet ou [illegible] indispensables lors de certains passages.



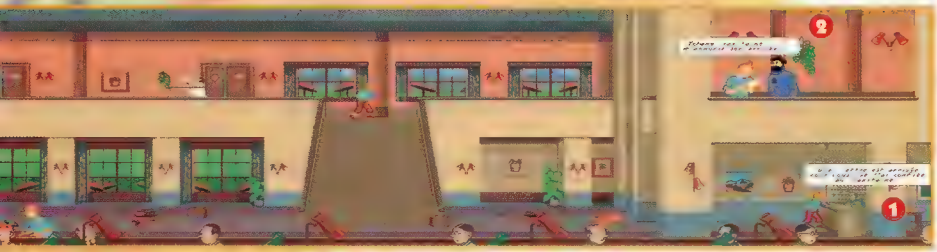




Sauvez Milou de la noyade dans un torrent déchaîné ! Attention, les tourbillons et autres branchages vous gênent.



Épreuve de réflexion dans le temple tibétain, qui consiste à ranger des livres selon leur couleur.

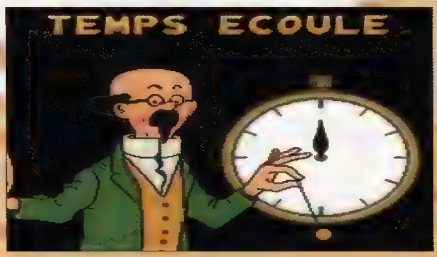


Dans le marché de Katmandou, évitez les paniers qui se balancent aux étalages.

espoir : un rêve prémonitoire l'a persuadé que son protégé est en vie ! N'écoutant que son courage, il part à sa recherche, accompagné de son inséparable Milou et du capitaine Haddock.
Découpé en une quinzaine de niveaux, le jeu vous fait (re)découvrir de nombreux lieux de la BD : la rivière où Tintin sauve Tchang (*Lotus Bleu*), l'hôtel où il est informé du crash, la ville où il cherche un guide, les montagnes qui le mènent aux débris de l'avion, la lamaserie où il découvre le monde des moines tibétains… Dans tous ces niveaux, les actions du héros sont assez simples : il court, saute, change de plan dans le décor (voir encadré *Le Jeu en relief*), rampe, utilise des objets, parle à des autochtones… Et les pièges rencontrés

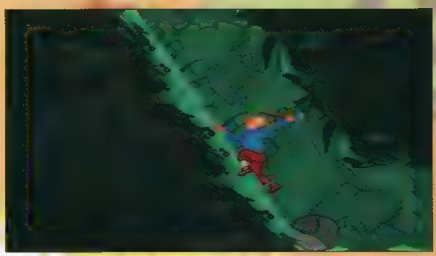
LES DIALOGUES

À certains moments, vous converserez avec des personnages clés qui vous aiguilleront dans cette aventure, en vous donnant des indices ou en vous imposant des épreuves. Ces dialogues sont directement issus de la BD.

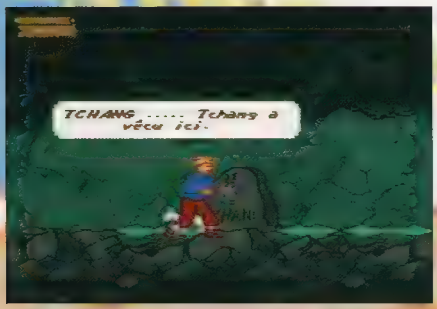


Tournesol n'est pas de bon augure… Faites attention au temps, il s'écoule rapidement !

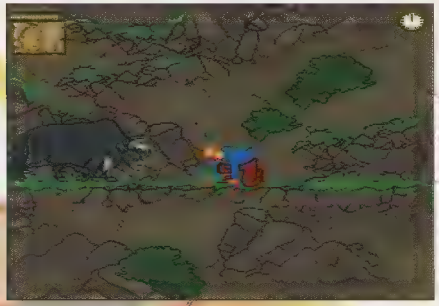
La corde vous sert à traverser un passage de haute-montagne sans plate-forme .



Le piolet vous servira à maintes reprises, comme ici dans la caverne.



Tintin reste persuadé que son ami est toujours vivant. Ici, il découvre un indice encourageant.

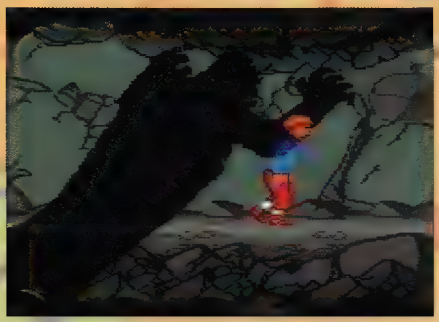


Question : en quoi Stone ressemble-t-il aux yacks de Tintin au Tibet ?

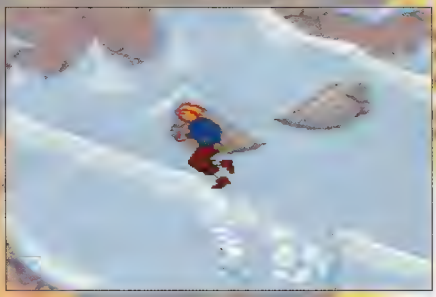
sont de diverses natures : ennemis, bêtes, objets en tout genre, catastrophes naturelles, crevasses…

Chaque écran vous impose une énigme à résoudre. Vu la difficulté, vous risquez bien souvent de bloquer sur un passage pendant de nombreuses minutes — et autant de vies — avant de trouver la solution. Car non seulement vous devez copieusement réfléchir, mais aussi aiguiser vos réflexes : sauts au pixel près, enchaînements d'actions bien speed, pièges qui apparaissent au dernier moment… Autant vous dire tout de suite que votre patience et votre calme seront mis à rude épreuve. Vous aurez souvent une forte envie de casser votre paddle en deux — possible, mais peu recommandable — et de tout lâcher ! Mais la magnificence des graphismes, de l'animation et la beauté de votre quête ne pourront que vous obliger à persévérer. Et pour peu que vous soyez fan de Tintin, vous acclamerez ce jeu déroutant et bourré d'heureuses surprises !

Elwood, tintinophile averti ! ■



Le seul "boss du jeu" est le Yéti… et vous n'aurez même pas à le tuer !



Lorsque la neige se dérobe derrière vous, un bon conseil : courez !

TITRE : Tintin au Tibet
ÉDITEUR : Infogrames
CONSOLE : Super Nintendo
GENRE : plate-forme/réflexion
NBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDE : mots de passe
MODE CONTINU : non
DIFFICULTÉ : balèze
ACCESSOIRE : patience et persévérance

LES PLUS

Respect de l'histoire.
Sublimes graphismes, aussi beaux que la BD.
Moult innovations et originalités.

LES MOINS

LA NOTE

UNE HISTOIRE D'AMITIÉ

Fidèle au scénario original, Tintin — le jeu — se permet cependant quelques écarts. Démonstration avec les vignettes ci-dessous qui ponctuent les levels (pour ceux qui auraient lu cet indispensable d'Hergé). De toute façon, on ne vous montre pas tout, parce que si cela finit bien... eh bien, ce sera dû à votre habileté !

Tout débute par un extrait du *Lotus Bleu*, dans lequel Tintin fait la connaissance de Tchang... en le sauvant de la noyade.

Et voilà capitaine comment j'ai rencontré mon ami Tchang.
Tchang ! Tchang est vivant ! Je pars pour le Népal.
Trois jours plus tard, Tintin et Haddock arrivent à Katmandou.

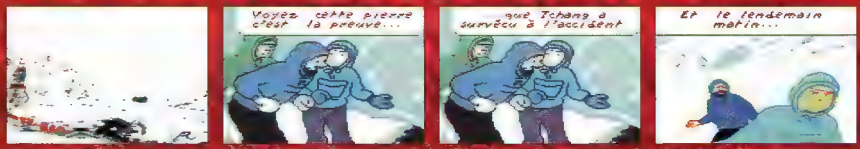
Tintin raconte au capitaine Haddock comment il a rencontré son ami Tchang (voir les vignettes précédentes).

Après avoir appris l'accident d'avion, Tintin fait un rêve prémonitoire dans lequel il voit Tchang vivant. Il décide donc de partir à sa recherche et s'envole pour Katmandou (capitale du Népal), en compagnie de Milou et du capitaine Haddock.

Sur place, il trouve un guide qui accepte de le conduire dans la montagne.

En pleine expédition, Milou a le vertige (dans la BD, il a bu !) et chute dans un torrent. Tintin le sauve de la noyade.

Tintin dévale ensuite une montagne, où il doit toujours passer à gauche des Chortens.



Enfin le groupe atteint les restes éparpillés de l'avion.

Tintin aidé de Milou découvre dans une grotte, une pierre sur laquelle Tchang a gravé son nom. Mais les espoirs de le retrouver sont maigres... L'expédition s'arrête là !

...Voyez-là une écharpe jaune accrochée à un rocher...
Trois jours de marche et une lamaserie...
Il a vu Tchang il est en vie j'en suis certain.
Je vais aller droit à son repaire et sauver Tchang.

De retour dans la vallée, Tintin repère l'écharpe de Tchang, et part la décrocher avec Haddock.

Remonté par cette heureuse découverte, Tintin fait une halte dans une lamaserie.

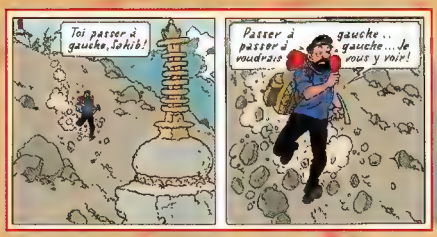
Un moine tibétain apprend au jeune reporter que Tchang est en vie, retenu prisonnier par le Yeti ! Tintin décide d'aller le secourir. La fin de l'aventure approche...

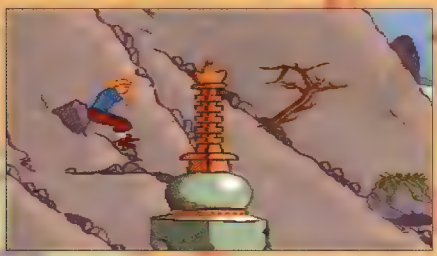
LES BULLES DE LÉGENDE

On ne résiste pas au plaisir de vous montrer quelques vignettes de la BD avec les passages du jeu qui s'y réfèrent. Histoire de se remémorer quelques scènes du fabuleux album d'Hergé.

Haddock ne perd jamais une occasion de se faire remarquer. Notez d'ailleurs que, dans le jeu, ce passage met en scène Tintin qui n'hésite pas à plonger pour récupérer Milou. Choix délibéré des programmeurs pour harmoniser le jeu.

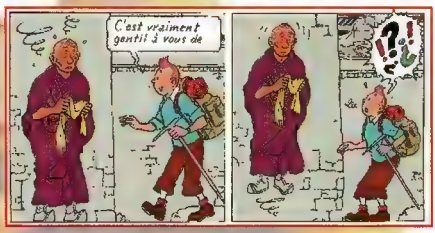
Lors du célèbre passage des Chortens, Tintin déguste, alors que dans la BD, c'est Haddock qui fait le zouave !





Le niveau de la tempête regorge de gouffres qui se dérobent sur votre passage. Essayez d'être aussi véloce que Tintin qui, dans l'album, évite de peu la chute mortelle alors qu'il recherche le pauvre Haddock.

Les moines tibétains aiment la lévitation ! En bons bouddhistes, ils sont zen et respirent la plénitude. Que ce soit dans le jeu ou la BD, ils adoptent la même attitude : légers comme l'air !

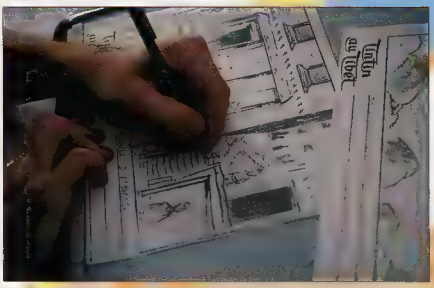


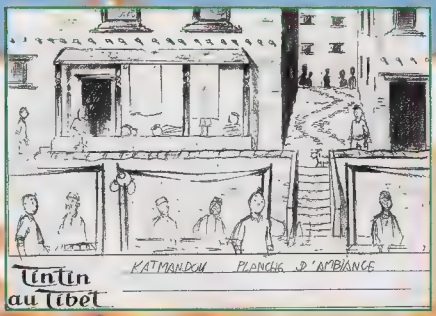
C'est la fin du jeu ! Et bientôt la fin de l'album... Encore une fois, le soft d'Infogrames s'avère très fidèle à l'œuvre d'Hergé. Tintin retrouve Tchang : n'est-ce pas émouvant ?

© Hergé Moulinsart 1995

ANIMATEURS DE BACHI-BOUZOUKS

Donner vie à Tintin dans un jeu vidéo, en respectant à la lettre l'œuvre d'Hergé, tel a été le difficile pari relevé avec talent par les programmeurs d'Infogrames. Rencontre.





Tous les décors du jeu ont été redessinés par de jeunes graphistes qui ont dû "imaginer" un univers proche de celui d'Hergé.

Les murs sont couverts de sublimes affiches mettant en scène Tintin... Pas de doute, nous sommes bien dans les locaux d'Infogrames à Villeurbanne, près de Lyon. C'est là qu'une équipe d'une quinzaine de programmeurs français a imaginé et réalisé Tintin au Tibet sur Super Nes. Un an de travail aura été nécessaire pour donner naissance à ce bébé, promis à un bel avenir !

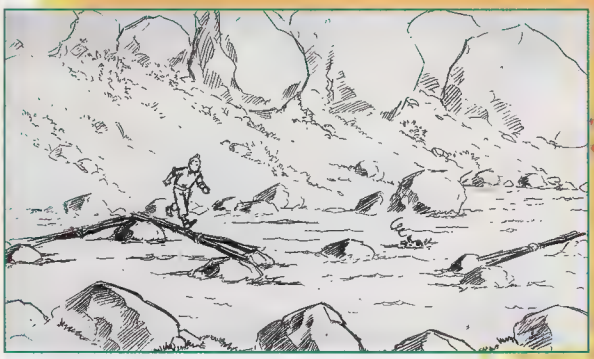
Petit retour en arrière... Tout débute l'an dernier à la Grande Arche de la Défense, lors d'une exposition sur le Tibet placée sous le signe de Tintin. Médiatiquement bien relayée, elle convainc Infogrames d'adapter l'un des albums les plus aboutis d'Hergé : *Tintin au Tibet* ! Le plus dur commence alors pour les programmeurs : définir un principe de jeu suffisamment original pour, à la fois, sortir des sentiers battus du plate-forme et surmonter toutes les contraintes imposées par la société Moulinsart (gérante des droits de Hergé) : non-violence du héros, respect du graphisme original, et bien d'autres... !

LE COUP DE CRAYON D'HERGÉ RESPECTÉ

S'inspirant de photos originales du Tibet pour les décors, les graphistes ont par ailleurs réalisé un travail titanesque pour recréer, suivant le coup de crayon d'Hergé, les sites de la BD. Une tâche d'autant plus ardue que les programmeurs travaillent en basse résolution sur la Super Nes : il devient alors très difficile de retranscrire la finesse du trait de l'auteur ! Au sujet de la couleur, des documents de qualité issus des planches originales de la BD ont permis de sélectionner, dans la palette de couleurs de la Super Nes, les tons les plus fidèles.

En panne d'inspiration, Xavier médite devant sa table lumineuse. C'est dur d'être un artiste !

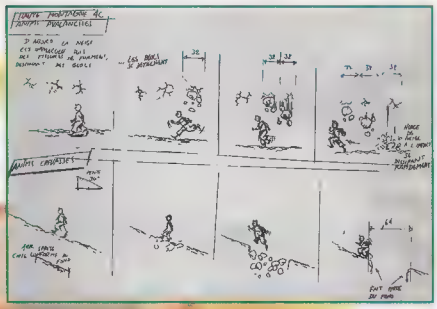
Parallèlement à cette étape purement graphique, les programmeurs se sont penchés sur le système de jeu en y incluant un maximum d'innovations. Ainsi, pour parer la contrainte de non-violence, l'accent a été mis sur la réflexion et les réflexes. De plus, histoire d'accroître l'originalité du produit, de nombreux passages inédits ont été insérés dans le déroulement de l'histoire. Enfin, le jeu sur plusieurs plans, l'escalade d'une montagne, l'absence de boss, l'as-



Croquis crayonnés du niveau ou Tintin doit traverser une rivière déchaînée pour sauver Milou. Notez la qualité du coup de crayon qui reflète bien le travail graphique exécuté par les programmeurs !

Les créateurs du jeu

De gauche à droite :
Fabrice (26 ans), musicien ;
Emmanuel (29 ans), progra[illegible] ;
Edith (26 ans), productrice ;
Frédéric (24 ans), programmeur en chef ;
Delphine (24 ans), infographiste ;
[illegible]ourig (21 ans), codeur et responsable [illegible] ;
[illegible]vier (26 ans), design et réalisation [illegible] ;
Alexandre (22 ans), programmeur.



Voici une planche de croquis où sont présentés différents principes d'action. C'est une des premières étapes dans la programmation : trouver des concepts de jeu originaux.

pect aventure sont autant de détails qui confèrent à Tintin au Tibet un parfum de renouveau !
Choix des partis pris graphiques, mise au point du scénario... il restait à animer Tintin et tous les personnages du jeu. Ne pouvant s'inspirer du dessin animé à cause du manque de réalisme de l'animation, graphistes et programmeurs ont dû se baser sur la stature et la morphologie de Tintin dans la BD, pour lui donner vie. Gros morceau ! surtout lorsque l'on sait que Moulinsart ne laisse passer aucune erreur et pose son véto sur tout ce qui lui déplaît !

Dans un tout autre registre, la musique participe elle aussi à l'ambiance du jeu. Elle est l'œuvre de Fabrice Bouillon, dont c'est la première expérience de programmation sur Super Nes. S'inspirant de musiques tibétaines traditionnelles, il a composé ses mélodies en essayant de coller à l'ambiance dramatique du scénario de *Tintin au Tibet*. Le résultat est incroyablement harmonieux et cohérent : les différents morceaux varient en se calquant sur l'atmosphère du niveau parcouru. Comme dans un film !
Au final, le travail conjoint des programmeurs, graphistes, infographistes, testeurs, codeurs et musiciens... débouche sur un fantastique jeu de plate-forme, qui vous réserve son lot de surprises et de joies. Infogrames a mis le paquet en monopolisant pendant un an toute une équipe sur ce seul projet. Et le résultat est à la hauteur de l'ambition initiale. Tintin au Tibet respire le travail bien fait, et on imagine sans peine le plaisir que ses créateurs ont pris à le concevoir. *Well done !*

AU PIXEL PRÈS !

Petit cours de technique. Dans tout jeu de plate-forme, vous personnage peut [illegible]rremment selon l'endroit qu'il fourre. Soit il est [illegible] sur il meurt dans des crevasses, soit il marche sur des plates-formes (logiq[illegible]). En terme de programmation, ces zones de collisions sont définies par des carrés de tant de pixels. Il est possible d'en mettre autant que l'on veut à l'écran, mais la taille minimum est fixée à un seul carré. Tout ça pour dire que dans Tintin au Tibet, vous tomberez parfois d'une plate-forme alors que vous pensiez [illegible]n être dessus. Ce "bug" n'en est pas un ! Les programmeurs ont simplement réduit des zones de collision à un (un seul carré), car elles avaient agrandies. Tintin aurait quelque deux pieds dans le vide, sans le savoir ! Le réalisme des sauts est une aventure au delà [illegible] la Terre. Vous [illegible] prévenu !

TINTIN D'ÉTÉ, TINTIN D'HIVER

Si vous connaissez bien l'album *Tintin au Tibet*, vous savez très certainement que Tintin change de tenue en fonction de l'environnement dans lequel il se trouve. Un détail qui est totalement inédit à la BD, mais qui respecte cette variation de tenue. En petite tenue de ville dans les premiers niveaux, il se retrouve emmitouflé dans un parka dans les montagnes tibétaines. Le seul problème, c'est qu'il a fallu créer deux sprites totalement différents et, par conséquent, utiliser deux fois plus de mémoire sur la cartouche. Avec un seul modèle de sprite, les [illegible] auraient pu être plus fouillées. Affaire de choix et de [illegible] !

Dossier tibétain réalisé par Elwood "Gedhun Pal Sangpo" ("qui aspire à la vertu, en toute splendeur et bonté").

Si vo
abs
pleurnicher d
mois, exigez
32 bits pour N

ous voulez
olument
lans quelques
une
Noël.

"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64 aurait coûté $14 millions, mais le plus extraordinaire est qu'elle sera disponible auprès du grand public aux alentours de $250"
Tom Jermoluk, président de Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

2590 F*

Tel est le nouveau prix de saturn.
Si vous n'en croyez pas vos yeux, relisez.

Quant à ceux qui ont déjà une saturn, un jeu leur est offert.

Pour connaître les modalités de cette offre, tapez 36 15 SEGA** ou appelez le 36 68 01 10***. **1,29 F/min ***2,23 F/ min *prix TTC conseillé

CONSOLE SATURN

+ DAYTONA USA
+ MEMOIRE DE SAUVEGARDE DES JEUX
+1 MANETTE
+1 prise PERITEL
+ OUVERTURE MULTIMEDIA
(CD Audio, Vidéo CD, CD photo et dès 96 accès à Internet)

SEGA SATURN™

Le 25
si u
ressemble à
32bits,ne
c'est peut-ê

décembre,
n cadeau
une
riez pas,
tre le vôtre.

"Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché"
Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie officielle.

KILLER INSTINCT

Killer Instinct... Le titre inquiète et fait frémir les cœurs les mieux accrochés. Préparez-vous au pire : dans ce jeu, les coups pleuvent et jamais il n'est question de pitié !

KILLER INSTINCT est un gros titre. Un très très gros titre ! Fruit de l'association — ô combien profitable — de Rare et Nintendo, le jeu a d'abord vu le jour en arcade ; le voilà qui débarque sur Super Nintendo (après l'éventualité d'une version Ultra 64 dont on entend moins parler...). Repoussant toujours plus loin les capacités techniques de la console, les créateurs de chez Rare nous proposent un jeu de combat doté d'une qualité de réalisation impressionnante. Utilisant leur fameux "Advanced Computer Modeling", ils nous font profiter de graphismes au rendu assez saisissant... Mais ne brûlons pas les étapes et penchons-nous plus avant sur la bête.

Plusieurs pouvoirs vous permettent de passer au travers des boules d'énergie. Utile pour surprendre l'adversaire.

SERIAL KILLERS

Soyons méthodiques : commençons donc par les options. Celles-ci vous autorisent à jouer seul, bien sûr (en entraînement contre un adversaire passif ou bien contre l'ordinateur), à deux l'un contre l'autre, ou bien — et c'est là une excellente idée — à créer un tournoi auquel huit joueurs peuvent participer. Chacun joue tour à tour, et victoires comme défaites sont comptabilisées.

Une fois votre choix arrêté, une pression décidée sur Start vous fera découvrir les différents protagonistes de Killer Instinct. Pas de doute, ils possèdent bien tous une tête de tueurs ! De Jago à Spinal, en passant par Sabrewulf, Combo ou Cinder, ils ont tous l'air redoutable et extrêmement déterminé. Laissez parler votre instinct..., jetez votre dévolu sur celui qui semblera le mieux vous convenir et sachez qu'à partir de maintenant, des heures d'entraînement vous sont indispensables. Le plus dur commence...

MORTAL KILLER ?

Cédant à la mode des "Finish Him" de Mortal Kombat, Killer vous propose le même genre de joyeusetés renommées ici "No Mercy". L'idée, si elle n'est pas très originale, a au moins le mérite d'exister ! Et puis, comme on sait que ça vous plaît, Chon s'est fait un plaisir de vous les présenter dans les pages qui suivent. Attention toutefois, si vous en ratez un, ou perdez trop de temps en le réalisant, votre adversaire peut revenir à la vie en appuyant le plus rapidement possible sur les boutons. C'est ce qu'on appelle le dernier souffle !

Chicago Alleyway

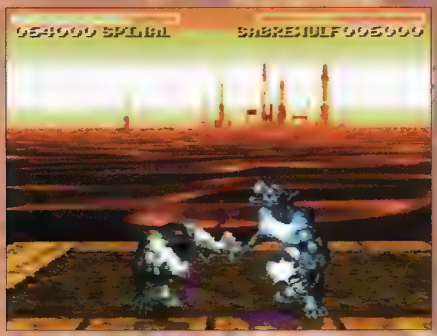
NOUVEAUTÉS EN PAGAILLE

Durant les premières parties, Killer Instinct joue la carte du tape-à-l'œil et ne semble pas proposer de réelles nouveautés. Le jeu est beau, jouable... bref, on a l'impression

Cinder a la possibilité d'effectuer, en l'air, sa transformation en flamme. Surprenant !

EXEMPLE D'ENCHAÎNEMENT

La maîtrise des Combos est indispensable dans un jeu comme Killer Instinct. Pour vous donner une idée des manipulations nécessaires à un bon enchaînement, voici un "11 hit Combo" avec Jago : retombez sur votre adversaire avec un grand coup de pied, appuyez sur poing moyen, utilisez votre "Laser Sword", donnez plusieurs coups de pied moyen et terminez avec un "Wind Kick" moyen. Bien entendu, ces différents mouvements doivent s'effectuer à toute vitesse. Bon entraînement !



Spinal est capable de prendre l'apparence de son adversaire durant quelques secondes. La manip' ? Trois fois bas pendant un enchaînement.

de se retrouver devant un Street Fighter revu et corrigé. Et puis les matchs s'enchaînent, vous faisant souvent goûter l'amertume de la défaite ; ce qui ne vous empêche pas de découvrir de nouveaux trucs et de comprendre certaines subtilités. La grande nouveauté vient bien sûr du système inédit des Combos (ou combinaisons), qui permet de donner de trois... à près de cinquante coups à votre adversaire (personnellement, je n'ai pas dépassé les vingt-huit avec Jago, quant à Orchid, il semble enchaîner du tonnerre). Le résultat à l'écran est vraiment impressionnant ! La seule façon de réaliser de tels enchaînements réside dans la maîtrise parfaite de votre personnage. Vous devez savoir quels coups donner pour toucher le plus grand nombre de fois possible, et lorsque vous terminez par un Ultra (manipulation à effectuer lorsque vous "enchaînez votre adversaire" avant qu'il ne meure), vous gagnez le gros lot. Votre personnage donne une vingtaine de coups sans que vous n'ayez plus rien à faire !

Voilà, les Combos (et les Ultras) constituent donc le gros atout du jeu, et tous ceux qui sont fanas d'enchaînements devraient trouver ici leur bonheur... garanti.

AUTRES STAGES

En plus des stages (connus) associés à chaque personnage, il y en a quelques autres que vous risquez de voir plus rarement. Nous en avons utilisé cinq pour colorer les fonds de page (les manips connues sont indiquées en bas à gauche). Voici le sixième: Castle Basement.

Combo Breaker : Jago vient de stopper net l'enchaînement d'Orchid !

Certains combats prennent des allures de ballet. Ici, une jolie figure !

Fulgore VS Fulgore : le robot tueur est sans pitié contre lui-même !

ET PUIS IL Y A AUSSI...

Pour écourter ces humiliantes corrections, chaque personnage dispose d'un coup spécial appelé "Combo Breaker". Sorti correctement, il brise net tout enchaînement. Les combats sont tellement violents et rapides que vous aurez sûrement du mal à trouver la faille pour le placer... mais avec l'habitude, vous le réussirez de plus en plus souvent. De toute façon, il faudra bien vous y faire ; à un haut niveau de jeu, il est indispensable. Une nouveauté en cachant une autre, lorsque vous réalisez un Breaker, votre barre d'énergie scintille faiblement à son extrémité : c'est le signe que vous pouvez effectuer vos « Shadow Moves », des pouvoirs spéciaux cachés.

Bref, sous des apparences de jeu de combat beau et classique, Killer Instinct cache en fait pas mal de nouveautés. Certes on pourrait dire que "MK + SF = KI", mais cette formule ludico-mathématique n'est en fait qu'une demi-vérité. Killer s'inspire de Street Fighter en ce qui concerne la jouabilité, et de Mortal Kombat pour tout le côté "No Mercy" ; mais il apporte suffisamment pour être dignement considéré. C'est qu'on a sa petite fierté...

Ultra Combo : où comment démoraliser complètement votre adversaire ?

VERDICT

Killer Instinct est un jeu d'une qualité irréprochable. Côté graphismes, les limites de la Super Nintendo sont une nouvelle fois dépassées. Après DKC, on aurait pu se sentir blasé... Eh bien non ! On se surprend à s'émerveiller une nouvelle fois et ça n'est pas un mince exploit. Pour la musique et les sons, même chose. Les cris de douleur sont déchirants et la voix off, sombre et profonde, compte pour beaucoup dans l'ambiance de Killer (c'est pratiquement la même que celle de Mortal Kombat). Une réalisation impeccable, donc, pour un jeu qui se révèle toujours plus fun et intéressant à chaque partie. Nous nous trouvons peut-être devant l'un des derniers très bons jeux du genre sur Super Nintendo — la silhouette de l'Ultra 64 se profilant à l'horizon. Alors bon, vous je ne sais pas... mais moi, je vais essayer d'en profiter !

Chris ■

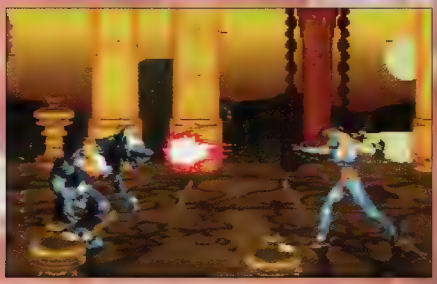
LE MODE TURBO

Le jeu vous paraît trop lent ? Qu'à cela ne tienne... En maintenant droite et en appuyant sur les trois boutons de coup de poing (sur l'écran versus), les deux joueurs enclenchent le mode Turbo. Attention, ça va très vite !

Colyseum

Le mode Entrainement vous permet de vous défouler sur Fulgore sans que celui-ci meure.

Combat de monstres : Riptor surprend Sabrewulf grâce à sa boule d'énergie (en l'air).



La boule de feu rouge de Jago est un "Shadow Move". Vous ne pouvez l'effectuer qu'après un Breaker.

Glacius réapparaît de façon impromptue sous Jago... apparemment en mauvaise posture.

MUSIQUE !

Bonne surprise ! Avec le jeu Killer Instinct, un CD audio vous est offert. Il reprend les musiques du jeu, bien sûr, mais réorchestrées ; et pour peu que vous soyez branché par le style techno, vous allez adorer le « Killer Groove ». Très sympa, ce CD joue résolument la carte du sérieux puisqu'il propose une quinzaine de titres et dure près de 50 minutes. Une initiative comme on aimerait en voir plus souvent !

LES PLUS

Une réalisation d'ensemble qui utilise toutes les capacités de la Snes.
Une jouabilité excellente.

LES MOINS

TITRE :	Killer Instinct
ÉDITEUR :	Nintendo/Rare
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	combat
NBRE DE JOUEURS :	1 à 2 simult.
SAUVEGARDE :	non
MODE CONTINU :	oui
DIFFICULTÉ :	variable
ACCESSOIRE :	la rage de vaincre

LA NOTE

Après le test, la présentation complète de tous les personnages ! Avec leurs coups spéciaux, les "No Mercy", les "Humiliation", ainsi qu'un enchaînement propre à chacun (parmi les nombreux qu'ils peuvent effectuer). Cette liste n'est pas exhaustive ; c'est pourquoi en cherchant bien, vous devriez en découvrir d'autres. Bon entraînement à tous !

LÉGENDE

N'importe quel coup de poing.

N'importe quel coup de pied.

Les flèches indiquent les directions ; les lettres, les boutons.

La manipulation affichée sur le plan de certains stages (ne touchez pas à la configuration des touches !) vous indique comment les sélectionner. En mode Deux joueurs, le player 1 l'effectue pour aller à ce stage, et le joueur 2, de la même façon, peut choisir la musique.

HUMILIATION

Pour effectuer ce coup très spécial, vous ne devez pas entamer votre seconde barre d'énergie. Ce n'est qu'à cette condition que vous pouvez voir votre adversaire danser gaiement sur une musique rigolote.

ORCHID

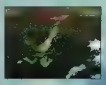
Lasaken : ↓ ↘ → + (boule de feu).

Spinning Sword : ↘ ↓ ↙ X, Orchid tourne sur elle-même en frappant avec ses deux épées.

Ichi : ↘ ↓ ↙ + L ou Y, charge en faisant tourner ses sabres devant elle.

Fire Cat : charger ← puis → + , Orchid se transforme en tigre et charge l'adversaire.

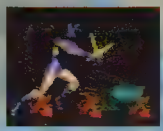
Flick Flak : charger ← puis → + , Orchid se met sur les mains et tourne sur elle-même en assénant des coups de pied.



Reverse Kick : ← A, Orchid donne un violent coup de pied sauté-retourné.

Fatalité 1 : ← ← → → L (à quatre persos de distance). Orchid se tourne vers son adversaire puis ouvre son corsage ! Chacun meurt d'une crise cardiaque (sauf l'autre Orchid qui, elle, piétine de jalousie).

Sky Top



Fatalité 2 : ↓ → ← R (corps à corps). L'adversaire est transformé en grenouille ! Vous pouvez, si vous le désirez, écraser la bête en appuyant sur le bouton A.

Humiliation : → ↘ ↓ ↙ ← X (de un à cinq persos de distance).

Enchaînement : Fire Cat (avec Y), R, R, Flick Flak (avec A), Reverse Kick.

T.J. COMBO

Coup de poing retourné : charger ← puis →+ L

Turn Around Punch : charger → puis ←+ L
(idem que ci-dessus, si ce n'est qu'il ajoute un crochet).

Powerline : charger ← puis →+X, fonce sur l'adversaire et lui colle un direct.

Rollercoaster : charger ← puis →+Y, fait une roulade et assène un coup de poing. Traverse les boules de feu.

Flying Knee : charger ← puis →+A ou R, bondit et envoie un coup de genou dans les gencives de son vis-à-vis.

Knee KO : charger ← puis →+, assène un coup de genou en l'air.

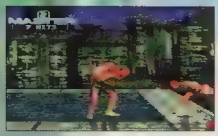
Cyclone : charger X relâcher puis X, Combo fait tourner son bras de plus en plus vite, puis sort l'adversaire de l'écran par un uppercut surpuissant.

Fatalité 1 : ←←→→ puis Y (corps à corps). Casse le cou de son adversaire.

Fatalité 2 : ←↙↓↘→+A (corps à corps). Envoie un super uppercut à l'adversaire, qui sort de l'écran et s'écrase ensuite contre l'écran de votre télé.

Humiliation : ↓↓↓ puis L

Enchaînement : Roller Coaster, R, Flying Knee (avec A).



JAGO

Endokuken : ↓↘→+ (une boule de feu très classique).

Wind Kick : ↘↓↙+, Jago jaillit et donne un coup de pied retourné très rapide.

Laser Sword : ↘↓↙+X, sort son épée et donne un coup circulaire de bas en haut.

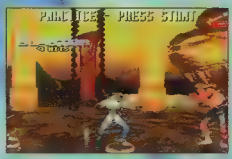
Tiger Fury : →↓↘→+ (le traditionnel "Dragon Punch").

Fatalité 1 : ←→→ puis L (à un perso de distance). Jago transperce son adversaire de multiples coups d'épée ; lequel perd deux bons litres de sang avant de s'écrouler.

Fatalité 2 : ←←→→ puis (de n'importe où). En bon moine, Jago s'assoit en tailleur pour méditer. Quand soudain, une voiture tombe sur l'adversaire !

Humiliation : →↘↓↙← puis B (de n'importe où).

Enchaînement : saut, A, Y, Laser Sword, Tiger Fury (avec A).



SABREWULF

Flaming Bat : ↓ ↙ ← + (boule de feu).

Howl : ↘ ↓ ↙ + A, permet d'exécuter des "Shadow Moves".

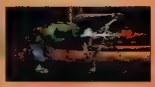
Sabrespin : charger ← puis → + , Sabrewulf attaque en tournant sur lui-même toutes griffes dehors.

Sabrepounce : charger ← puis → + A, bondit sur l'adversaire et le griffe violemment.

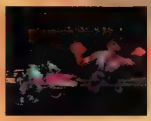
Sabreslap : charger ← puis → + , court vers son adversaire et lui assène un uppercut.

Sabreroll : charger ← puis → + R, fait une roulade et griffe sauvagement son vis-à-vis.

Reverse Sabrespin : charger → puis ← + Y (Sabrepin retourné).



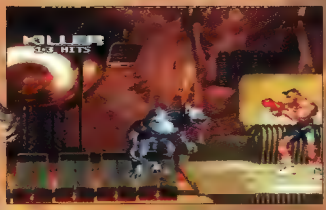
Fatalité 1 : ← ← puis B (corps à corps).



Fatalité 2 : ← ← → puis Y (à un perso d'écart).

Humiliation : → → puis L (un à quatre persos d'écart).

Enchaînement : Sabreroll, X, Sabrespin (avec Y), A, Sabreslap.



FULGORE

Laser Storm (simple) : ↓ ↘ → + (boule de feu).

Laser Storm (2 tirs) : ← ← ↓ ↘ → + L

Laser Storm (3 tirs) : → ← ← ↓ ↘ → + L

Cyberdash : charger ← puis → + , fonce sur l'adversaire et le frappe violemment.

Plasmaslice : → ↓ ↘ → + (Dragon Punch).

Reflect : ↓ ↙ ← + (retour à l'envoyeur : les projectiles reviennent vers celui qui les a expédiés).

Plasma Port : ← ↓ ↙ ←

+ (téléportation devant l'adversaire),

+ (téléportation derrière l'adversaire).

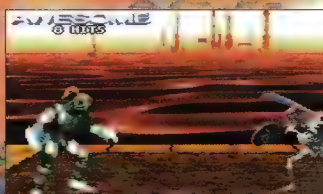
Eyelaser : ↘ ↓ ↙ + A

Fatalité 1 : → ↘ ↓ ↙ ← puis X (à un perso de distance). Un laser sort des yeux de Fulgore et achève le malheureux adversaire.

Fatalité 2 : ← ↙ ↓ ↘ → puis A (un à quatre persos de distance). La tête de Fulgore se transforme en une tourelle munie de deux gros canons, et crible son vis-à-vis de balles.

Humiliation : ← ↙ ↓ ↘ → puis

Enchaînement : saut, A, Y, Plasmaslice (avec X).



Dungeon ↑ Y

SPINAL

Power Devour : ← en maintenant L enfoncé (absorbe jusqu'à cinq projectiles).

Searing Skull : ↓ ↘ → + 👊, tire le projectile absorbé sous forme d'un crâne enflammé.

Super Searing Skull : ← ↙ ↓ ↘ → + ✕

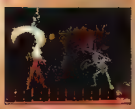
Bone Shaker : → → + 👊, fonce et frappe avec son bouclier enflammé.

Glissade : ↓ + A

Sliding Kick : ↙ ↓ ↘ + A

Skeleport : ↓ ↓ + 👊 (téléportation devant l'adversaire), + 🦵 (téléportation derrière l'adversaire).

Soul Sword : ← puis → + Y, Spinal donne un grand coup circulaire à l'aide de son sabre en feu.

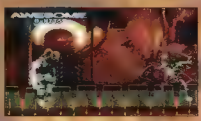


Fatalité 1 : ← ← ← puis B (un à quatre persos de distance). Un éclair foudroie l'adversaire et le réduit en cendres.

Fatalité 2 : ← ← → puis R (corps à corps). Une pointe sort du bouclier enflammé et transperce l'adversaire.

Humiliation : ← ↙ ↓ ↘ → + A

Enchaînement : saut, A, Y, trois fois bas. Il se transforme en son adversaire.



CINDER

Trailblazer : → → + 👊, le corps de Cinder se transforme en boule de feu. Elle peut être effectuée en l'air.

Inferno : → → + 🦵, un filet de feu sort des mains de Cinder.

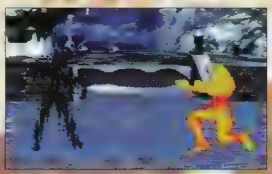
Fireflash : → ↘ ↓ ↘ → + 🦵 (Dragon Kick).

Heatfist : → ↘ ↓ ↙ ← + ✕, Cinder devient presque invisible ; on voit juste l'ombre de ses pieds en bas de l'écran. Il redevient normal en prenant un coup.

Mirage : → ↘ ↓ ↙ ← + Y, une fois cette manip' effectuée, vous êtes insensible aux projectiles... jusqu'à ce que vous preniez un coup.

Fatalité 1 : ← ← ← puis Y (à environ trois persos de distance). Cinder envoie un cercle de feu aux pieds de son adversaire, qui se désintègre.

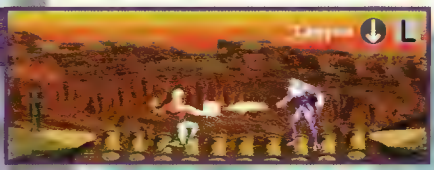
Fatalité 2 : → ↘ ↓ ↙ ← puis R (à environ trois persos de distance). Un filet de feu sort des mains de Cinder et réduit son vis-à-vis en cendres.



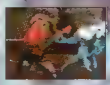
Humiliation : ← ← ← ← puis A

Enchaînement : saut, A, Y, Trailblazer (avec Y).

CHIEF THUNDER



Phénix : ↓ ↘ → + (boule de feu). Une fois lancée, celle-ci peut être dirigée vers le haut ou le bas.



Triplax : charger arrière puis → + , tourne sur lui-même en hachant l'adversaire.

Reverse Triplax : charger → puis ← + Y

Sammamish : → ↘ ↓ ↙ ← + (équivalent du Dragon Punch).

Sammamish aérien : ↑ → ↘ ↓ ↙ ← + X, Thunder saute et atterrit sur l'adversaire en donnant un coup de hache meurtrier.

Fatalité 1 : ← ↙ ↓ ↘ → puis X

(à trois persos de distance). La foudre s'abat sur son adversaire et le réduit en cendres.

Fatalité 2 : → ↘ ↓ ↙ ← puis A

(corps à corps). Thunder assène un uppercut avec ses haches. Le perso adverse s'envole ; quelques morceaux seulement retombent aux pieds du chef indien.

Humiliation : ↓ ↓ ↓ → puis R (de un à quatre persos de distance).

Enchaînement : Triplax (avec X), X, X, Sammamish (avec X).

GLACIUS

Shockwave : ↓ ↘ → + , envoie une boule de feu qui rebondit sur le sol.

Liquidize : ↓ ↘ → + R , Glacius fond et se téléporte près de l'adversaire.

Liquidize Punch : ↓ ↘ → + A ou B (idem que ci-dessus avec en plus, un uppercut).

Ice Lance : ↘ ↓ ↙ + L , le bras de Glacius se transforme en une lance avec laquelle il tente d'embrocher son adversaire.

Cold Shoulder : charger ← puis → + , il fonce sur son adversaire et lui donne un coup d'épaule au thorax.

Fatalité 1 : ← ↙ ↓ ↘ → puis Y (un perso de distance). Un filet de glace sort de la main de Glacius et gèle l'adversaire.

Mountain Shrine ↑ X

Fatalité 2 : ← ← ← puis A (de un à quatre persos de distance). Glacius se transforme en eau et se glisse sous son adversaire, lequel disparaît en se noyant.

Humiliation : → → ← puis R (de un à quatre persos de distance).

Enchaînement : Cold Shoulder (avec X), Y, Shockwave (avec X).

RIPTOR

Flaming Venom : ↓ ↙ ← + (boule de feu).
Peut être effectuée en l'air.

Dragon Breath : ↘ ↓ ↙ + X, une fine flamme sort de la gueule de Riptor.

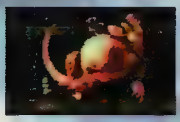
Claw Uppercut : ↘ ↓ ↙ + L, donne un uppercut.

Tailflip : ↘ ↓ ↙ + , fait une roulade et frappe son adversaire avec sa queue. Peut être effectuée en l'air.

Jump Rake : charger ← puis → + , charge en l'air les membres inférieurs en avant.

Rampage : charger ← puis → + , fonce sur son adversaire et lui colle un coup de boule.

Fatalité 1 : ← ↙ ↓ ↘ → puis Y
(un à quatre persos de distance). Riptor saute sur son adversaire, l'écran devient noir... puis s'éclaircit, et l'on voit Riptor le ventre plein.



Fatalité 2 : ← ← ← puis
(un à quatre persos de distance). Jette de l'acide sur son adversaire.

Fatalité 3 : → → ← puis A
(un perso de distance). Frappe son adversaire avec sa queue, lequel perd son sang et s'écroule.

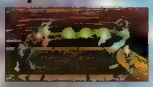
Humiliation : ↓ ↓ → → puis X

Enchaînement : saut, A, Y, Jump Rake (avec B), Tailflip (avec A).

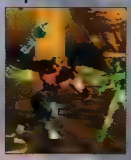
EYEDOL

Fireball : ↓ ↘ → + Y ou X (boule de feu).

Triple Fireball : ← Y ↓ ↘ → + X



Charge : ← puis → + L, charge son adversaire pour lui asséner un coup de boule.



Turbo Horn Charge : ← Y puis → + L (idem que ci-dessus, mais en plus rapide).

Club Swing : ← puis → + X

Eyedol fait un mouvement circulaire de bas en haut avec sa massue. Fait office d'uppercut.

Forward Leaping Mace : ← puis → + R, saute en avant, puis frappe avec sa massue en atterrissant.

Upward Leaping Mace : charger ← puis → + (idem que ci-dessus sauf qu'il saute sur place).

Backward Leap Mace : ← puis → + A (idem, mais saute en arrière).

Energy Stomp : ← + Y, frappe du pied et remonte ainsi son énergie.

Si Eyedol possède des fatalités et une humiliation, nous ne les connaissons pas encore...

Chon le Sanguinaire, qui a très mal après s'être coupé le bout du doigt ■

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

On l'a attendu ! On l'a eu !! On l'a testé !!!
On... se calme. Cette deuxième mouture d'International Superstar Soccer est tout simplement le must des simulations de foot.

DEPUIS L'ARRIVÉE en force des 32 bits, chaque mois voit l'apparition d'une nouvelle simulation de foot en 3D polygonales. Aussi puissantes soient ces machines, aucune de leurs simulations n'arrive à la cheville, que dis-je, à la semelle d'International Superstar Soccer. Comme quoi, l'ère du bitmap n'est pas encore révolue !
Le second volet de la simulation de foot référence se caractérise par l'adjonction d'une quantité de nouveautés et d'au moins autant d'améliorations. Si l'aspect visuel ne change pour ainsi dire pas (cela aurait sans doute été une erreur), n'allez pas pour autant croire que Konami nous fait le coup de FIFA, avec ses sempiternelles remises à jour annuelles. Le jeu et la difficulté changent du tout au tout.

LE JEU ULTIME

Le terrain ou plutôt les terrains, de dimensions différentes, sont toujours orientés selon un axe horizontal. Le graphisme est aussi soigné et les sprites (de bonne taille) sont superbement animés. Ajoutons au passage que la palette de mouvements des joueurs a été considérablement enrichie. L'ambiance est encore plus chaude qu'auparavant grâce au public et, surtout, aux très nombreux commentaires avertis de la console. Voilà pour les améliorations.
Au sujet des nouveautés, International Superstar Soccer Deluxe en dispose en quantité telle qu'il est difficile de savoir par où commencer. Une chose est sûre, la principale innovation est incontestablement la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, et ce dans toutes les configurations

La défense étant dans le vent, le dernier recours du gardien consiste à effrayer l'attaquant brésilien à grand renfort de gestes.

Le gardien de but n'est plus cantonné derrière sa ligne des six mètres. Il n'hésite pas à tenter d'audacieuses sorties !

LE HANDICAP

L'écran "Handicap" permet de réduire les différences de niveau entre plusieurs joueurs grâce à trois paramètres :
1/ Un joueur expérimenté peut décider de jouer avec une équipe en infériorité numérique (un minimum de sept footballeurs) ;
2/ S'il est toujours chevaleresque, celui-ci n'hésite pas à baisser le niveau de son gardien de but ;
3/ Et si ce spécimen rare est particulièrement maso, il peut faire jouer tous ses joueurs fatigués tandis que son adversaire dispose d'une équipe au maximum de sa forme. On ne pouvait pas faire mieux.

BERNARD LAMA
parrain d'International Superstar Soccer Deluxe !

Le gardien de but (et capitaine) de l'équipe de France et du PSG nous a livré ses impressions sur ISS Deluxe et son opinion sur les jeux vidéo en général.

Lors de la présentation officielle d'ISS Deluxe par Konami, Bernard Lama n'a pas hésité à se frotter au journaliste de la presse spécialisée. Duel !

POSSESSEUR de deux consoles (Snes et Megadrive), Bernard Lama avoue pourtant avoir trop peu de temps pour jouer (on le comprend, difficile d'être partout à la fois)... Il lui en reste tout de même assez pour prendre connaissance des dernières sorties, notamment celles des jeux de foot comme ISS Deluxe. Un soft qu'il apprécie particulièrement car, dit-il, *"les gamins ne restent pas passifs devant leur écran. Il y a tout un côté stratégie à développer qui encourage la réflexion et la prise de responsabilité des joueurs. Ainsi, ils remplissent toutes les fonctions de management d'une équipe, et comprennent mieux les aspects tactiques du football."*

Séance de tirs au but (dans notre salle de test) pour le gardien de l'équipe de France : un exercice qu'il semble plus apprécier ici que sur le terrain...

Et il ajoute : *"les jeunes sur un terrain sont tous agglutinés autour du ballon et ne gardent pas leur place. Grâce aux jeux de foot du type ISS, ils ont une vue d'ensemble sur ce que doit être justement un jeu d'équipe. En fait, c'est plus un outil de formation qu'un jeu !"*

Attention cependant à ne pas faire que ça ! *"Bien entendu, il faut savoir doser son temps et essayer de limiter les heures passées devant un écran ! Parce qu'en règle générale, il y a trop de violence dans les jeux vidéo... Et puis, on s'exprime mieux avec un ballon au pied car cela permet de s'extérioriser, plutôt que de rester figé le paddle à la main !"*

Comme tout joueur de football, Bernard Lama rêve de participer à la prochaine coupe du Monde, qui se tiendra en France en 1998. Nul doute qu'il sera bien le dernier rempart de la sélection nationale lors de cette prestigieuse compétition.

En attendant bonne chance pour sa rentrée avec le club parisien *(lors de l'interview, Bernard Lama se remettait d'une blessure à la cuisse)* !

Le vilain tackle argentin est immédiatement sanctionné par un carton rouge, tandis que le blessé est évacué sur une civière.

Les penalties demeurent assez semblables à la version précédente.

Les changements de joueurs sont illustrés par cette petite animation. Classieux, non ?

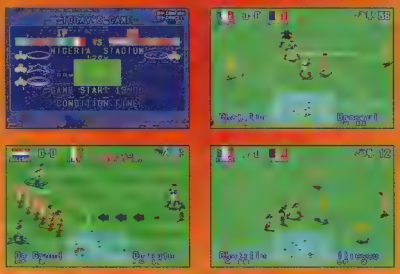
LE MODE MULTIJOUEUR

jouer à quatre en simultané. Certes, beaucoup de jeux ont déjà proposé un tel mode, mais pas de façon aussi

se répartissent

contre deux bien sûr

un, voire quatre contre l'ordinateur !

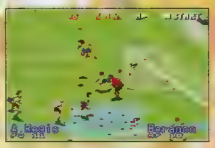


possibles. Cette nouveauté accroît le réalisme car le jeu à plusieurs (dans la même équipe) permet la mise au point de combinaisons assez spectaculaires et très réalistes. Notons au passage que vous pourrez organiser des championnats réunissant jusqu'à huit joueurs, avec la possibilité d'obtenir un password à tout moment !

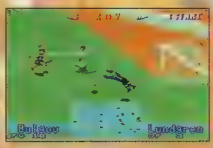
Si vous voulez savoir pourquoi des chiens se promènent sur le terrain, consultez la rubrique Confidentiel page 83.

Y'A PAS QUE LES BEAUFS QUI JOUENT AU FOOT !

Aucun doute, parmi les nombreuses qualités de ce soft, la convivialité en est une à souligner. Le second point primordial tient à la difficulté du jeu qui a été singulièrement réhaussée. Dans la version précédente, deux bons joueurs pouvaient aisément prétendre conclure un match sur un score surréaliste,



Le défenseur brésilien sauve le corner d'une superbe tête.



Le centre en retrait, si souvent fatal dans ISS 1, ne l'est plus...

LE RÉALISME DU JEU EN ÉQUIPE

option magnifique permet en vidéo le

et le réalisme

plusieurs (dans la même équipe). Sur la première image, le joueur tenté par sur l'aile gauche tandis que son partenaire (l'étoile) effectue un adroit contrôle. Grâce à la jouabilité exemplaire de ce soft, le joueur étoilé fait une longue passe devant son partenaire qui, sur est lancé. Ce dernier récupère le ballon et fonce vers la surface de réparation. Alors qu'il est sur le point de se faire stopper par les deux défenseurs revenus, il crochette vers la ligne de corner. Dans le même temps, le partenaire à l'origine de l'action sélectionné

a pas

choix que

premier poteau, reprend de la tête

qui envoie la balle en

Voyons dans ce genre d'action n'est pas dû au hasard mais

le fruit d'entraînements

vous

vendrez à

que vous

et les meilleures sensations.

du genre 13 à 9 ! À présent, cela n'est plus possible du fait de l'amélioration des gardiens et de la possibilité de rater les tirs au but, alors qu'auparavant ils étaient systématiquement cadrés. Concrètement, le plus haut score enregistré à ce jour est 7 à 1 (encore faut-il préciser que le vainqueur connaissait ISS sur le bout des doigts et que sa victime n'avait jamais tenu un paddle de sa vie). Profitons de cet aparté pour préciser que les différences de niveau entre deux players — un débutant et un confirmé — peut être ajustée (voir encadré *Le handicap*).

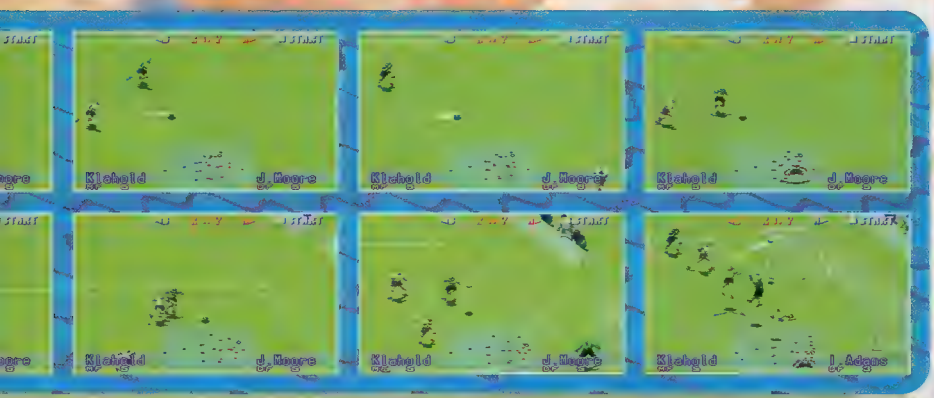
Le mode Scénarios propose de rejouer des fins de matchs historiques.

Si sur les plans sonore et graphique, le jeu est particulièrement réussi, que dire alors des aspects tactique et stratégique ? Simplement qu'ils sont si complets, que le joueur perfectionniste passera au minimum cinq bonnes minutes — montre en main — à paramétrer son équipe. Par ailleurs, vous retrouverez les modes Coupe du monde et Championnat du monde, eux aussi dotés de quelques petites nouveautés.

Désormais, les cartons jaunes sont reportés d'un match à l'autre, et un joueur sanctionné deux fois sera suspendu lors du match suivant. Bien entendu, il en va de même pour un joueur expulsé. Enfin, le ralenti d'un but ou d'une action est accessible à n'importe quel moment. Cela permet, entre autres, de vérifier si un joueur était hors-jeu, ou de revoir une belle action qui n'aurait pas été concrétisée.

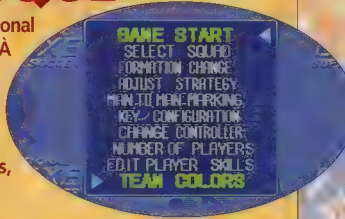
En dépit de toutes ces innovations, ISS Deluxe conserve un défaut de taille : la cartouche n'est malheureusement pas équipée d'une pile ; vous ne pourrez donc pas échapper aux passwords à rallonge. Il est vrai que son coût de fabrication aurait inévitablement augmenté, donc son prix de vente aussi. Pour conclure, si je ne devais conserver qu'un seul jeu 16 bits, ce serait sans aucun doute Superstar Soccer Deluxe.

Stonehenge, qui n'échangerait pas son baril de Snes contre deux barils de 32 bits



L'ASPECT TACTIQUE

À gauche, le menu des options d'International Superstar Soccer, premier du nom. À droite, celui de la version Deluxe. Plus copieux, non ? Et il vous propose un innombrable choix de paramètres divers. Si vous le désirez, vous pouvez toujours sauter un repas, parce que c'est parfois long à digérer.



Les menus d'avant-match d'ISS 1.

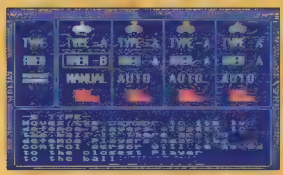
Les menus de l'édition Deluxe.

Le menu "Select Squad" permet de remplacer les joueurs fatigués et d'attribuer à un ou deux joueurs en particulier la charge de tirer les corners et/ou les coups francs.

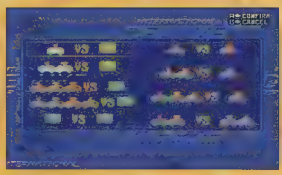
"Formation Change" : sur cet écran, vous définissez la formation de votre équipe et modifiez le placement de vos lignes en général, ou de vos joueurs.

"Adjust Strategy" : vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre tactiques parmi les huit proposées. À noter que le hors-jeu est plus difficilement applicable que dans le premier volet.

"Man to man marking" : ces deux écrans permettent d'étudier les caractéristiques de chaque joueur adverse, afin d'appliquer un marquage individuel sur le ou les meilleurs d'entre eux. Si l'efficacité en est garantie, prenez quand même la précaution de garder des défenseurs de champ, libres de toute contrainte.

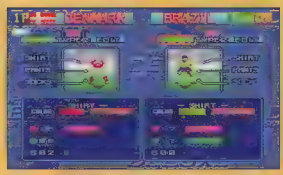


"Change Controler" : vous pouvez bien entendu configurer le paddle à votre guise, mais surtout changer le mode de sélection du joueur contrôlé. Fini les changements anarchiques de la sélection automatique qui gâchaient parfois le jeu dans ISS 1.



"Number of players" : vous pouvez intégrer un ou plusieurs players supplémentaires à n'importe quel moment, même en cours de match.

"Edit player skills" : pour équilibrer les différences de niveau entre deux équipes (et non des joueurs cette fois), vous disposez d'un potentiel de points à répartir parmi les caractéristiques individuelles de vos joueurs.



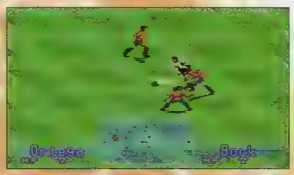
"Team Color" : enfin, ce menu permet de mofidier la couleur des maillots. Cela peut s'avérer utile lorsque la tenue d'un arbitre se confond avec celle d'une équipe.

BUTS CHOISIS

Dans la version précédente d'ISS, il n'avait pas fallu très longtemps pour découvrir les quelques failles du gardien. Ainsi, des buts normalement irréalisables étaient validés, pour peu que vous parveniez à vous mettre dans certaines situations. L'ISS nouveau a comblé bon nombre de ces failles, et les buts décrits dans les séquences suivantes ne sont plus systématiques. Car, outre l'amélioration du gardien, chaque joueur dispose d'un pourcentage de réussite... et par conséquent, d'échec. Ainsi, les tirs ne sont pas toujours cadrés ; ce qui peut se traduire par une balle trop enveloppée passant au-dessus de la transversale.

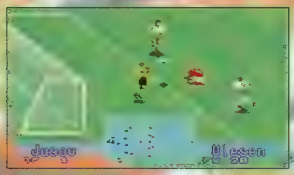
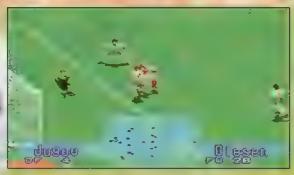
METTRE LE GARDIEN DANS LE VENT

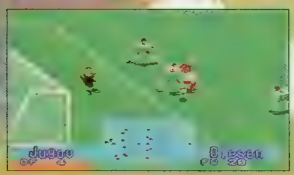
Lorsque vous êtes parvenu à vous infiltrer dans la défense adverse (ce n'est pas toujours une mince affaire), il convient de vous diriger vers l'une des extrémités de la ligne des six mètres pour aller titiller le gardien. Vous observerez que sa sortie n'est plus aussi "foireuse" que dans le volet précédent, et qu'effectuer le petit crochet qui fait la différence est loin d'être aisé. S'il plonge, vos chances sont accrues ; dans le cas contraire, l'affaire n'est pas désespérée mais quelque peu compromise.

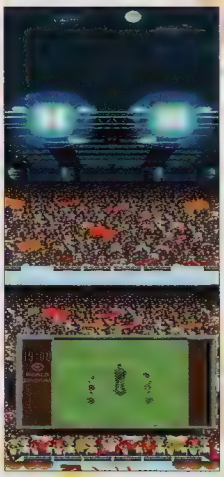


LE BUT DU SIÈCLE

Cette séquence n'est autre qu'une variante du légendaire et abominable "DidouBut", conclu, dans le cas présent, avec style. Lorsque l'attaquant arrive à la limite des six mètres et qu'il n'est pas assez talentueux pour effectuer le petit crochet fatal, il se contente de fusiller le gardien. Grâce à un plongeon désespéré, ce dernier renvoie la balle. Ce court laps de temps sert au tireur qui se relève et place le ballon où il veut, tandis que le gardien est encore au sol. Appréciez la talonnade à la fin de cette séquence, c'est un geste exceptionnel !

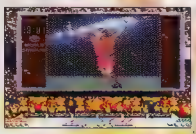





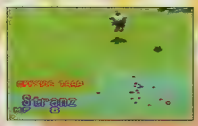


Le stade de Superstar Soccer est aussi impressionnant que le Nou Camp de Barcelone.

Nielsen invective Roca afin qu'il cesse son cinéma.



Un joueur vient de réaliser un "hat trick" (trois buts dans le match). L'écran géant du stade diffuse un gros plan de la star.

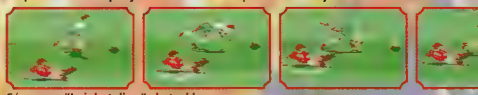


La tactique sélectionnée s'affiche à l'écran. Dur dur pour ceux qui jouent le hors-jeu !

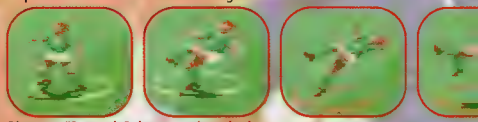
DÉCOMPOSITIONS DE SPRITES

Séquence "Frime" : l'aile de pigeon.

Séquence "Viens-que-je-t'embrouille" : le passement de jambes.



Séquence "Loi du talion" : le tackle vengeur.

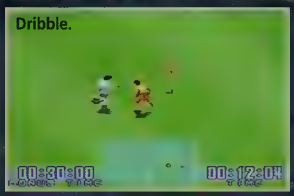


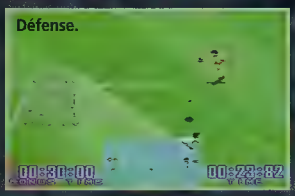
Séquence "Spectacle" : le retourné acrobatique.

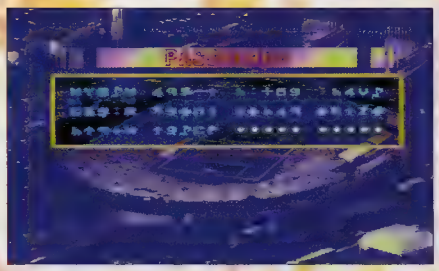
L'ENTRAÎNEMENT

ISS a été la première simulation de foot dotée d'un mode entraînement proposant un véritable challenge. Ainsi, chacune des six disciplines pratiquées — le dribble, le jeu collectif, le tir au but, la défense, le corner et le coup franc — est chronométrée comme une épreuve de course à pied. Les temps réalisés sont convertis en points, auxquels peuvent s'ajouter un bonus dans certaines circonstances. En clair, la chasse aux records est ouverte !

Outre ce mode Challenge, vous pourrez désormais vous entraîner spécifiquement à la défense, aux tirs de coups francs et même au contrôle manuel du gardien.







Seul grand défaut du jeu : les mots de passe à la "mords-moi le nœud" !

Allejo vient de planter un but ; attaquants et milieux de terrain brésiliens se congratulent.

Remerciements à Bernard Lama, Yoda, Chon, El Didou, Elwood, aux maquettistes Stéphane et Loran, et à tous ceux que j'oublie, pour leur aide précieuse durant la réalisation de ce dossier.

LES PLUS

Tout ce que vous avez toujours voulu voir sur ISS, sans jamais avoir osé le demander.

LES MOINS

L'absence de pile : la cartouche ne sauvegarde pas les réglages de tactiques, ni les championnats en cours...

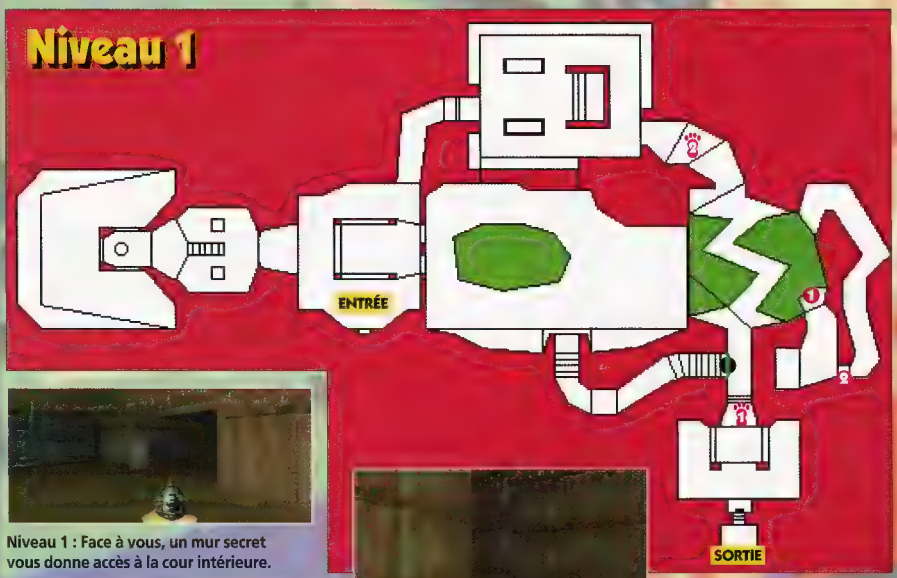
TITRE : ..... Iss Deluxe (en abrégé)
ÉDITEUR : ..... Konami
CONSOLE : ..... Super Nintendo
GENRE : ..... Simulation de foot
NBRE DE JOUEURS : ..... 1 à 4 simult.
SAUVEGARDE : ..... mots de passe
MODE CONTINUE : ..... non (dommage)
DIFFICULTÉ : ..... paramétrable
ACCESSOIRE : ..... Multitap

LA NOTE

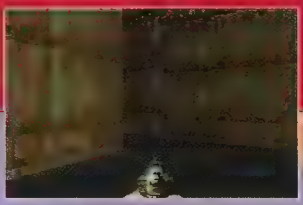
DOOM

Ç'est fait ! Doom débarque sur Snes (avec un chip FX2), préfigurant les jeux que l'on trouvera sur l'Ultra 64... Voici, en prime, les plans de la première mission.

Niveau 1

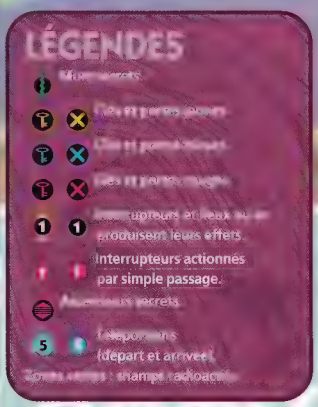


Niveau 1 : Face à vous, un mur secret vous donne accès à la cour intérieure.



Ce mécanisme secret (2) ne pourra être utilisé qu'après avoir ouvert (1).

Au bout du couloir, après l'ascenseur n° 2, vous débouchez sur une corniche secrète qui surplombe la salle radioactive.



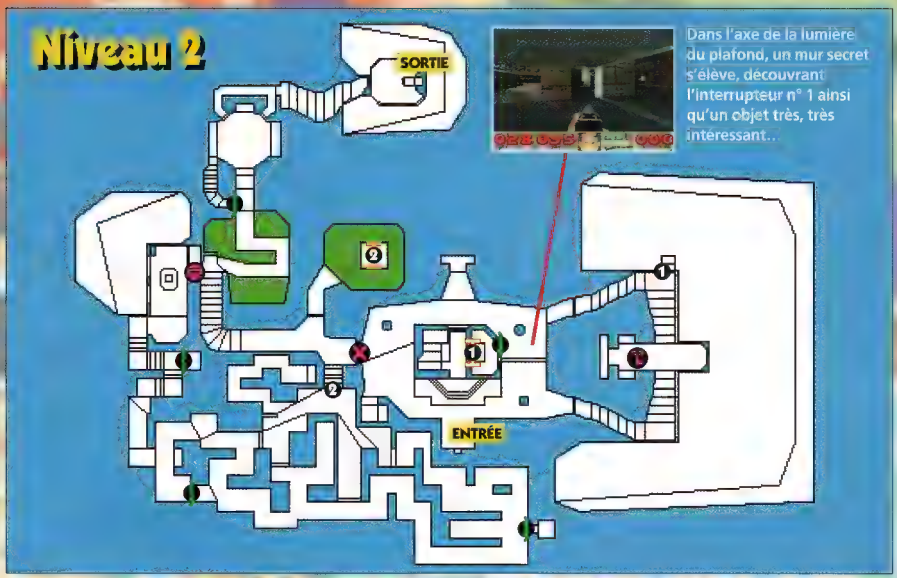
SUR UNE BASE lunaire, une porte s'est ouverte sur l'enfer provoquant l'arrivée massive de monstres. Dernier survivant de ladite base, vous êtes partant pour le grand nettoyage. Au programme, pas moins de vingt-deux niveaux infestés de centaines de monstres (sept types différents). Cela va de vos ex-collègues lobotomisés qui vous tirent dessus, aux effrayants minotaures vous balançant des plâtrées gluantes, en passant par les démons qui vous courent après pour vous dévorer ! Pour riposter, vous n'avez au début qu'un simple revolver et quelques balles. Mais rapidement vous trouverez un fusil à pompe, bien plus puissant... puis une mitraillette rotative, une tronçonneuse (!), un lance-roquettes, un canon à plasma et enfin, l'arme ultime : un BFG-9000. Les monstres ne rigoleront plus vraiment quand vous les exploserez par paquet de cinq ! Mais gaffe aux munitions limitées...

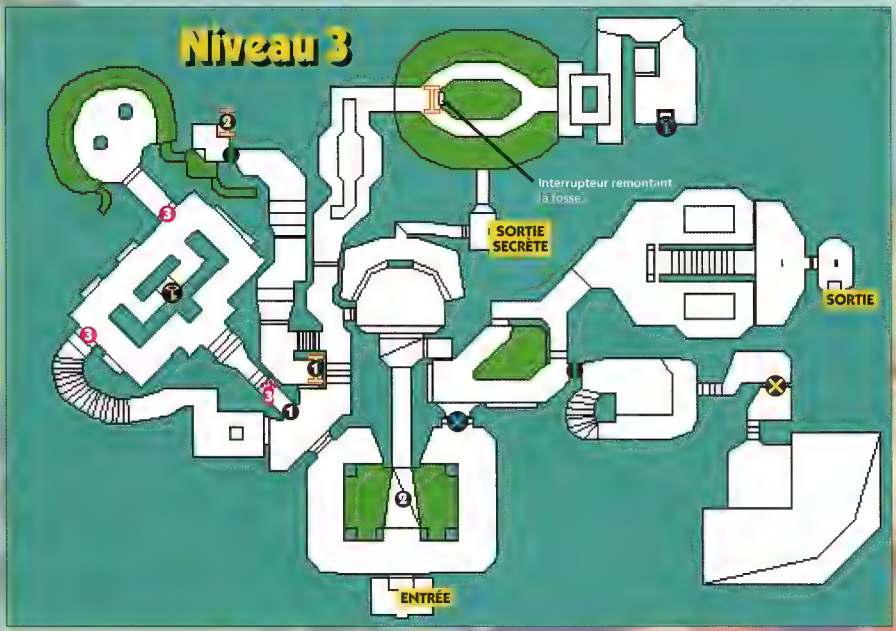
Allez, un bon coup de fusil à pompe, et on n'en parle plus.

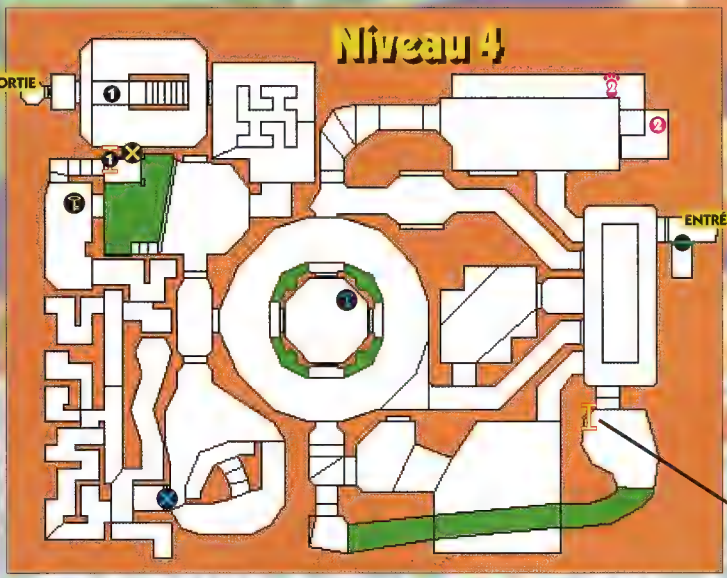
UN PETIT AIR DE DÉJÀ VU...

Si Doom n'était pas en 3D, tout cela sentirait le déjà vu sur Super Nintendo. Si, classiquement, le joueur voit l'action par l'intermédiaire des yeux du héros, il se déplace en revanche dans des lieux bien plus complexes que ceux déjà rencontrés dans les quelques jeux de ce type (Jurassic Park et Wolfenstein 3D). Vous monterez ainsi des escaliers, utiliserez un ascenseur avant de sauter d'une corniche, puis tirerez sur des ennemis à travers une fenêtre...
Par ailleurs, des textures différentes sont appliquées sur les murs donnant ainsi l'impression de matière : métal, bois, pierre, marbre... Toujours au rayon du réalisme, notons des effets de lumière inquiétants. Exemple : on entre dans

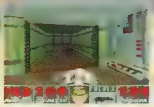
Les Cacodémons sont des yeux géants qui, non contents de vous obstruer souvent un passage, vous tirent dessus.


Niveau 2
SORTIE
ENTRÉE
1
2
Dans l'axe de la lumière du plafond, un mur secret s'élève, découvrant l'interrupteur n° 1 ainsi qu'un objet très, très interessant...





Niveau 3 : Dépêchez-vous d'atteindre ce mur secret après avoir marché dans l'escalier.



Niveau 4 : Au début, le mur gauche cache une salle secrète plutôt riche en options.

Placez-vous face à l'interrupteur, actionnez-le et faites immédiatement un pas de côté vers la droite.

une salle pour prendre une clé et, au moment où l'on s'en saisit, la lumière s'éteint... et un mur secret s'ouvre sur une pièce infestée de monstres !

AU FINAL !

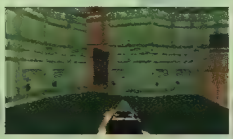
Première bonne nouvelle : Doom bénéficie d'une très bonne animation au regard de ce qui est affiché (les graphismes des objets situés loin du joueur sont un peu confus...). La seconde bonne nouvelle tient à la maniabilité du jeu, tirant parti à merveille des boutons latéraux de la manette. Enfin, vaste et bourré de passages secrets, Doom a une très bonne durée de vie. Bref, c'est une réussite.
À ne pas manquer si vous n'y avez (encore) jamais joué !

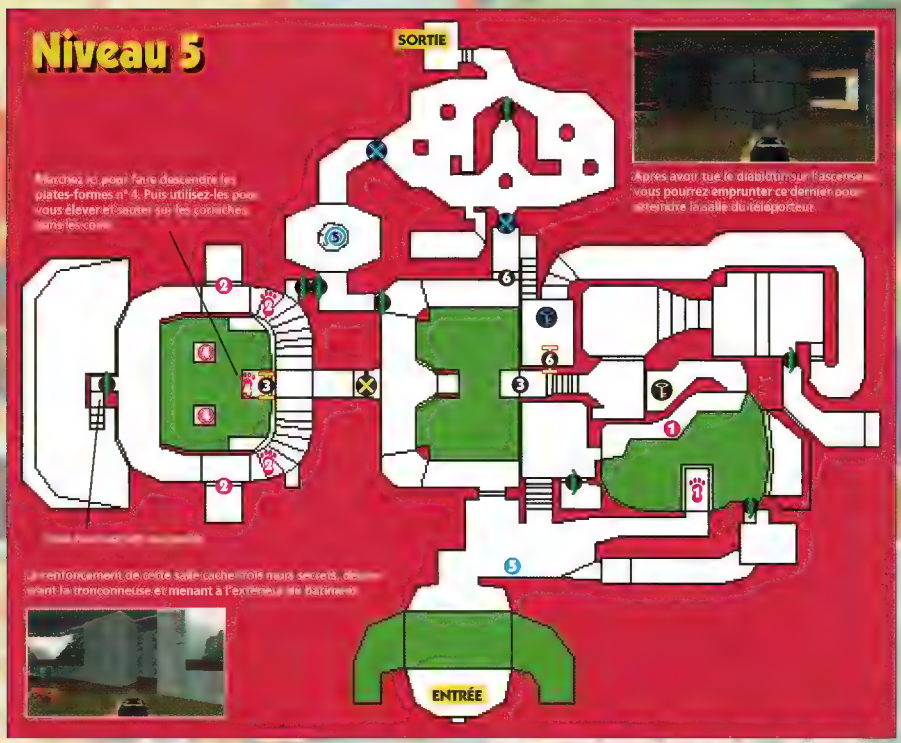
Milouse

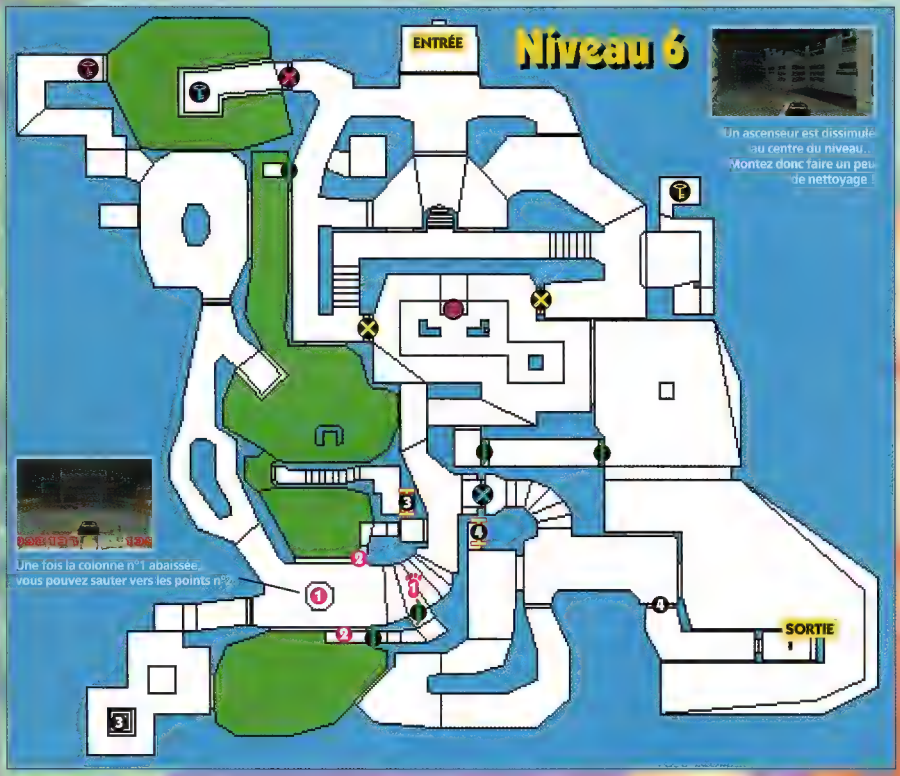
À tout moment, on peut accéder à une carte du niveau qui se dessine au fur et à mesure de votre progression.

Niveau 4 : Une fois la salle nettoyée, une petite récompense vous attend derrière un mur secret.

N'hésitez pas à plonger dans la fosse radioactive pour aller ouvrir le mur secret au sud-est du niveau 4.



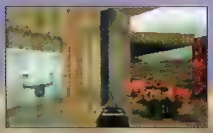

Niveau 5
SORTIE
Marchez ici pour faire descendre les plates-formes n° 4. Puis utilisez-les pour vous élever et sauter sur les corniches sans les voir.
Après avoir tué le diablotin sur l'ascenseur vous pourrez emprunter ce dernier pour atteindre la salle du téléporteur.
L'enfoncement de cette salle cache trois murs secrets, dissimulant la tronçonneuse et menant à l'extérieur du bâtiment.
ENTRÉE


ENTRÉE
Niveau 6
Un ascenseur est dissimulé au centre du niveau. Montez donc faire un peu de nettoyage !
Une fois la colonne n°1 abaissée, vous pouvez sauter vers les points n°2
SORTIE

Niveau 7

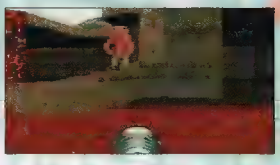
Le level 7 est le dernier de cette mission. Petit et simple, son intérêt vient surtout des deux boss qui vous y attendent.

Un mur secret dans l'escalier cache une sphère gonflant votre santé à 200 % !

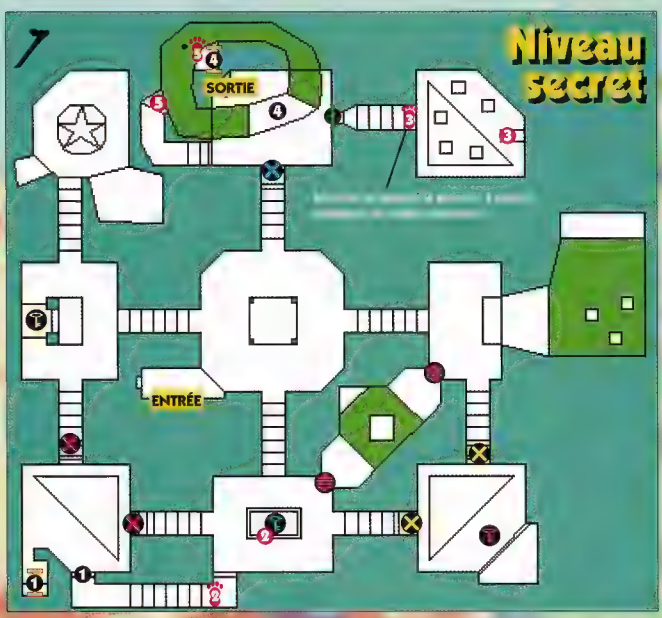


Après la mort des boss, ce levier vous permettra de revenir en arrière dans le niveau.

Avancez pour mettre fin à la première mission. Vous allez mourir, mais c'est normal (!).



À la fin de ce niveau, deux minotaures vous attendent. Quelques roquettes bien placées auront raison d'eux.

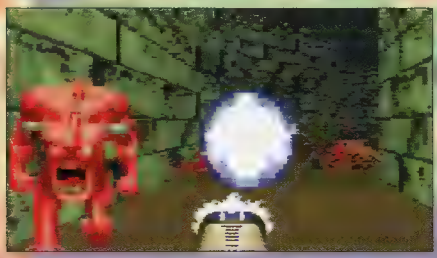


Courez en face. L'ascenseur opposé descend automatiquement lorsqu'on s'en approche.

Avant de vous engouffrer dans ce passage, reculez-vous afin de détruire les barils sans subir de dommages.

Avant la sortie, un mur s'ouvre sur une zone secrète.

On peut tirer sur les ennemis par les fenêtres. Le contraire est également possible !



Le canon à plasma envoie des rafales de boules d'énergie dévastatrices.

TITRE :	Doom
ÉDITEUR :	Ocean
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	action en 3D
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	Grrr... Non !
MODE CONTINU :	infini
DIFFICULTÉ :	réglable et variée
ACCESSOIRE :	aucun

LES PLUS

Réaliste, flippant, plein d'idées, passages secrets, violent, fun...

LES MOINS

Pas de sauvegarde !

Graphismes pouvant paraître confus lors des premières parties.

Grosses bandes noires autour de l'écran !

Moins de détails par rapport à l'original sur PC.

LA NOTE

SUPER BOMBERMAN 3

En leur temps, Bomberman 1 et 2 avaient enflammé la rédaction. Pour la sortie du troisième volet, voici le test qui, nous l'espérons, vous inoculera la Bombermania !

CHAQUE FOIS qu'un jeu devient un succès commercial, on peut être sûr de voir débouler une suite quelques mois plus tard. Comme on ne change pas un concept qui gagne, les éditeurs ne se risquent que très rarement à apporter des modifications de fond. Ce troisième volet de Bomberman ne déroge donc pas à cette règle : il ne propose que des améliorations superficielles. En fait, il s'agit non pas d'une conversion littérale, mais d'une adaptation du fameux Bomberman 95 de la NEC.

PROFESSION : POSEUR DE BOMBES

Inutile de vous rabâcher le concept de base de Bomberman : tout le monde connaît ! Passons donc directement aux nouveautés... Le mode Aventure est une succession de niveaux infestés de bestioles en tout genre, où les nombreux différents se règlent à coups de bombes. Les longs niveaux ne sont plus sujets à un scrolling mais tiennent désormais sur plusieurs écrans. Conséquence : vous ne pouvez éviter un léger temps d'accès lorsque vous en changez.

Tous sur le p'tit rouge !!! C'est le leitmotiv qui revient dès qu'un des joueurs est sur le point de gagner.

Lorsqu'un joueur meurt, une trêve tacite s'instaure... le temps de se ruer sur les options du défunt.

En largant des séries de bombes, vous avez intérêt à vous ménager une case de sécurité.

Après avoir sauvé les cinq planètes, un sixième monde s'ouvre à vous.

C'est le mode Duel qui demeure de loin le plus convivial ; celui qui nous a le plus enthousiasmés à la rédac. Parmi les nouvelles options qui viennent enrichir la large palette déjà existante, la principale innovation est incontestablement l'apparition des "Kangourosaures". Ces créatures hybrides, entre kangourou et Yoshi, sont les montures des Bombermen dans les deux modes de jeu.

Un seul point noir subsiste : le mode Aventure ne se prête toujours pas au jeu à deux puisque dès que vous êtes bourré d'options, le risque d'être détruit par votre partenaire s'accroît considérablement. Un défaut qui, pour ce "mode coopération", est tout de même un comble. Cela étant, Super Bomberman 3 demeure un investissement indispensable si vous ne possédez pas le deuxième épisode.

Stonehenge

LES OPTIONS

Comme on pouvait s'y attendre, toutes les options des volets précédents sont présentes, en plus d'une floppée de nouvelles. Voici une petite liste (non exhaustive) de ces options, avec leur effet.

Accroît le nombre de bombes.

Permet de pousser une bombe.

Bombe à portée maximum.

Augmente la portée des explosions.

Invulnérabilité temporaire.

Arrêt du temps.

Procure une monture d'une couleur aléatoire (voir encadré ci-dessous).

Permet de lancer des bombes.

Permet de ne pas être bloqué par les bombes.

Augmente la vitesse de déplacement.

Bombes déclenchées manuellement.

Permet d'encaisser un dommage supplémentaire avant de mourir.

Retrouve un personnage supplémentaire (1 Up).

Les murs ne stoppent pas les explosions.

Aïe ! Commandes inversées, ralentissement, suspension des options, etc.

LES KANGOUROSAURES

Depuis les volets précédents, les Bombermen sont parvenus à domestiquer des montures : espèces de kangourous croisés avec des dinosaures. Selon leur couleur, les "kangourosaures" confèrent à leur cavalier des pouvoirs spéciaux (décris ci-dessous) différents. Et, tant que vous les montez, ils encaissent — à votre place — les dommages infligés par les monstres ou les déflagrations des bombes adverses, en se sacrifiant.

KANGOUROSAURE JAUNE

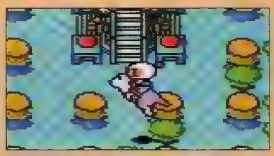
Grâce au kangourosaure jaune, vous pousserez des blocs. Difficile de saisir la subtilité de ce pouvoir... En théorie, il est possible de coincer un adversaire entre deux blocs, mais mettre en application cette idée s'avère un peu surréaliste. Toujours dans la série des irréalisables : lorsqu'une option est mise à jour mais qu'elle est protégée par plusieurs blocs, plutôt que de les détruire à coups de bombe, déplacez-les (c'est plus rapide) et ruez-vous sur l'option avant l'un de vos adversaires.

KANGOUROSAURE BLEU

Il permet à son cavalier de lancer une bombe vers ses adversaires. Par ailleurs, vous pouvez également lancer une bombe hors du champ de bataille afin qu'elle réapparaisse du côté opposé de l'écran. Ainsi, en jetant une bombe par le bas, celle-ci reviendra en jeu par le haut.

KANGOUROSAURE VERT

Le kangourosaure vert se caractérise par sa rapidité de déplacement. En appuyant sur le bouton action, votre monture effectue une glissade jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle. Si cela vous permet de fuir une situation critique, vous risquez en revanche de vous retrouver pris entre deux feux à la fin de cette glissade.



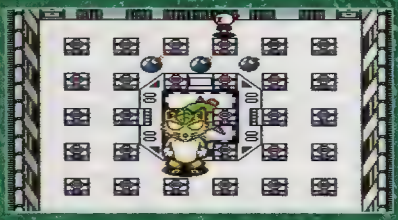
KANGOUROSAURE ROSE

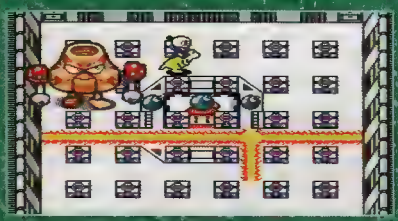
Malgré les apparences, ce kangourosaure est sans doute l'un des plus redoutables ! Lorsqu'un Bomberman lui en donne l'ordre, il fait un saut. Soit ! Dit comme ça, cela paraît assez sec et inutile... mais avec un peu de pratique, vous réaliserez que ces sauts vous permettent d'éviter une déflagration, et de sauter par-dessus les obstacles pour demeurer hors de portée d'un adversaire ou d'un monstre.

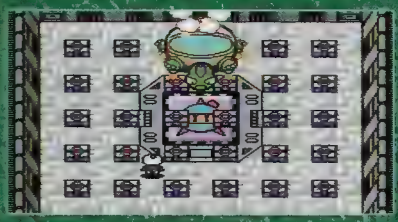
KANGOUROSAURE MARRON

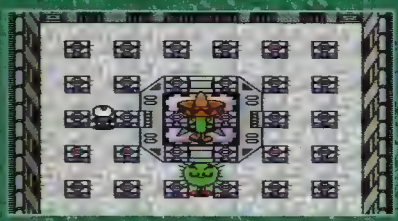
Ce kangourosaure peut être assimilé à un véritable char d'assaut. Il permet d'aligner d'un coup toutes vos bombes. Autant vous dire qu'à un stade avancé du jeu, cela s'avère assez redoutable.

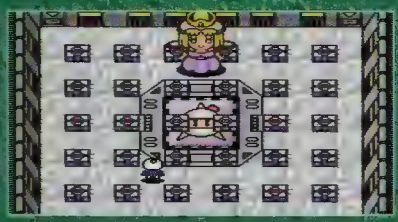
LES BOSS

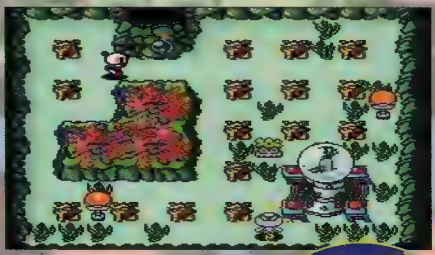




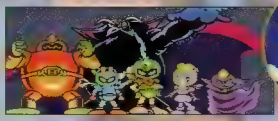






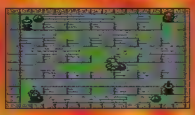


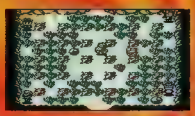
Le lancer de bombes : une arme très efficace et vicieuse.

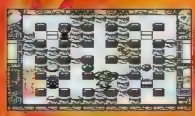


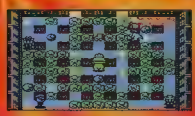
LE MODE BATTLE

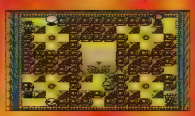
Vous pouvez aussi tenter des défis lesquels vous pouvez vous mesurer en duel. Ce mode de permet de jouer jusqu'à cinq simultanément à condition toutefois de posséder quatre et cinq manettes !). Vous pouvez également jouer seul à des Bo[illegible]men générés par la console. Idéal pour réviser [illegible] personnages.

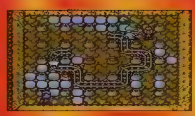


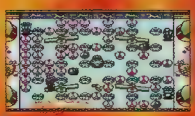


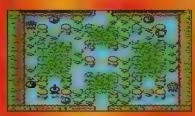






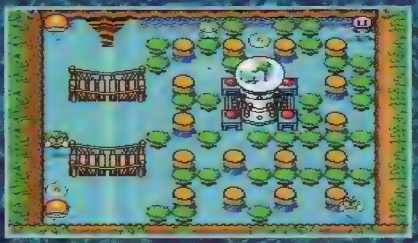


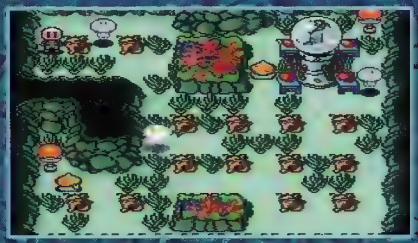


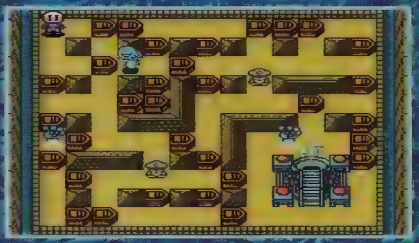


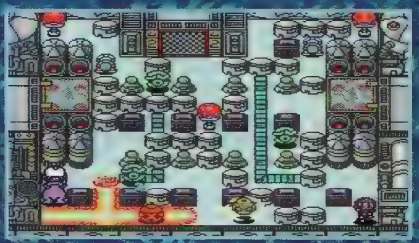
LES MONDES

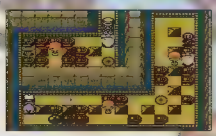
Chacun de ces niveaux est représentatif des six mondes à visiter. Si l'ordre de visite est imposé, vous pourrez toutefois, et ce à tout moment, revenir à un tableau précédent afin de vous booster d'options.



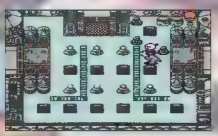








Le mode Aventure permet de jouer à deux simultanément.



Dernier monde : les bombes à déclenchement manuel sont vivement conseillées.

LES PLUS

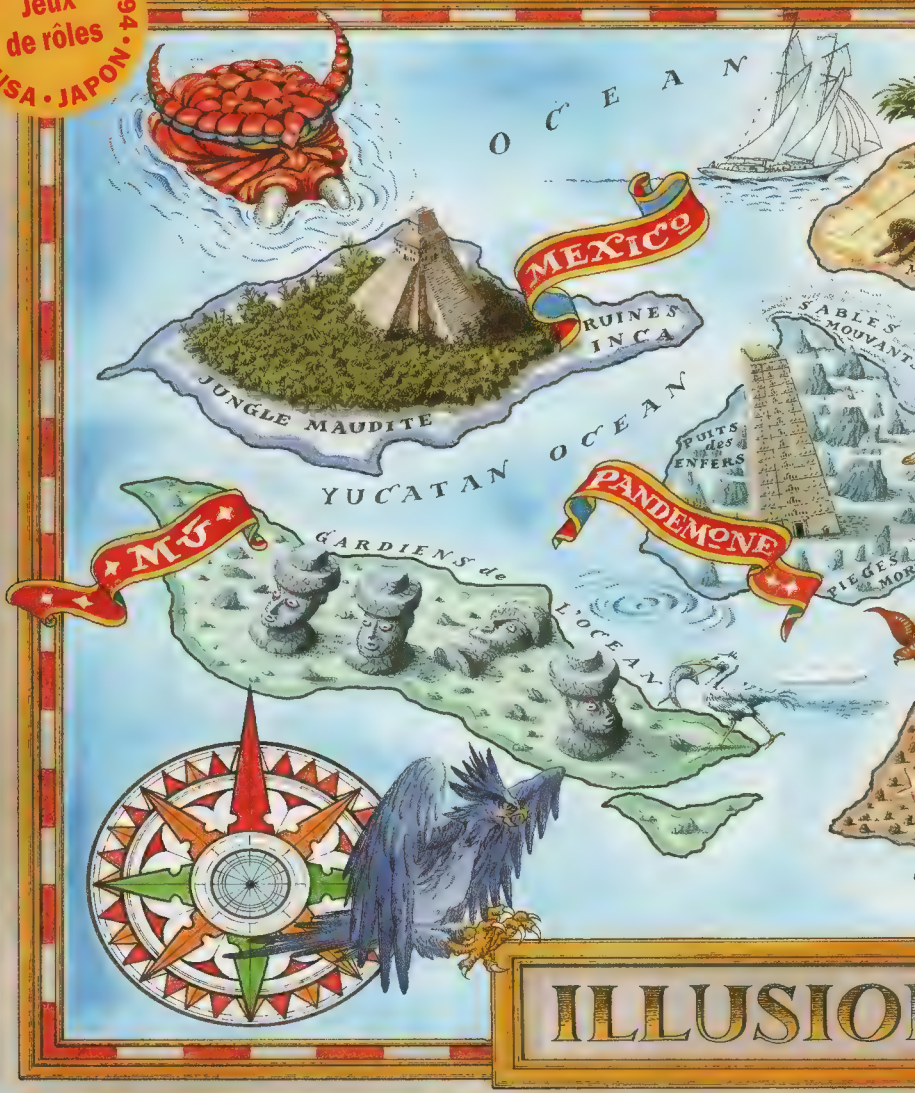
Le mode multijoueur très convivial.

LES MOINS

TITRE :	Super Bomberman 3
ÉDITEUR :	Hudson Soft
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	Bomberman
NBRE DE JOUEURS :	1 à 5
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	infini
DIFFICULTÉ :	facile
ACCESSOIRE :	Multitap

LA NOTE

N°1 DES VENTES 1994
Jeux de rôles
• USA • JAPON •



JOUER LES AVENTURIERS?

N of TIME

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn

THE MASK

En 1994, THQ sortait sur Snes ce qui restera comme son premier bon jeu : The Ren & Stimpy Show. Un an plus tard, l'éditeur récidive en adaptant le film, *The Mask*.

IL FAUT AVOUER que les adaptations ludiques de films sont rarement à la hauteur. Soit le scénario n'est pas respecté, soit — et c'est plus grave — le jeu est techniquement raté ; ce qui heureusement n'est pas le cas de The Mask ! *Primo*, le scénario est respecté : un jeune banquier, un peu trop gentil et franchement naïf, découvre un masque sur l'eau. Intrigué, il le rapporte chez lui. Là, il ne peut s'empêcher de le porter à son visage... The Mask est né ! Fini le banquier sage et idiot : un nouveau perso va prendre corps, moitié-homme, moitié-toon, mû par le délire et l'extravagance. ! Ce sont ses facéties que le jeu met en scène.

Secundo, The Mask est, techniquement, de bonne facture. Les animations sont excellentes, la musique entraînante et les bruitages soignés. Le seul problème — minime — provient des graphismes irréguliers (tous les niveaux n'ont pas la même qualité).

Rien de grave, rassurez-vous. Cela n'entame pas l'intérêt du jeu, car le fun est là. Et bien là ! Dans chacun des niveaux, vous avez accès à des warp zones qui vous permettent de ramasser des vies, des dollars, ou encore de l'énergie vitale ou du pouvoir.

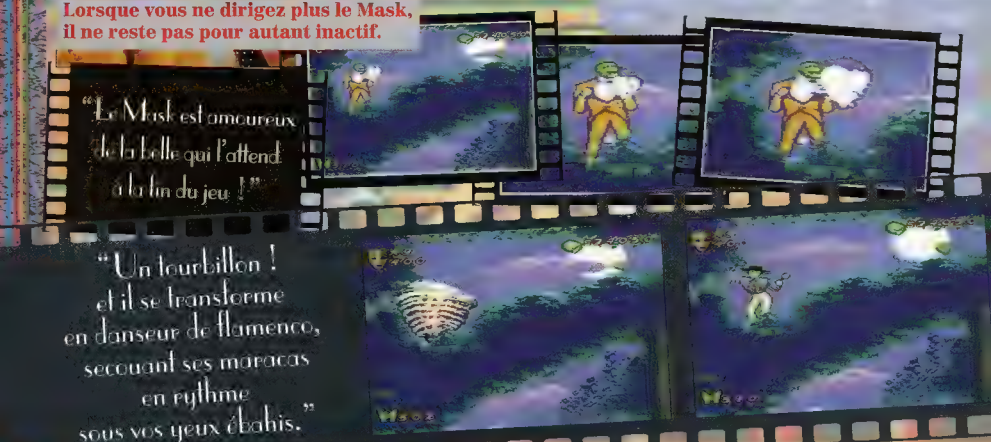
C'EST TOUT BON !

Vous disposez d'armes redoutables (voir *Séquence Hématomes* page suivante)... qui ne sont pas gratuites. Pour les acquérir, il vous faut remplir une jauge de pouvoir en récupérant

Ce chien se cache dans les warp zones. Prenez-le, et la capacité de vos jauges de vie et de pouvoir augmentera de cinquante unités.

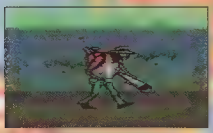
Séquence Émotion

Lorsque vous ne dirigez plus le Mask, il ne reste pas pour autant inactif.


"Le Mask est amoureux de la belle qui l'attend à la fin du jeu !"
"Un tourbillon ! et il se transforme en danseur de flamenco, secouant ses maracas en rythme sous vos yeux ébahis."

Le boss du premier niveau est une grand-mère avec un masque de... concombres !

Voici le premier sous-boss du deuxième niveau. Le second est identique.



Le gardien du parc fait des bonds partout. Profitez des rares instants où il est au sol pour le latter.

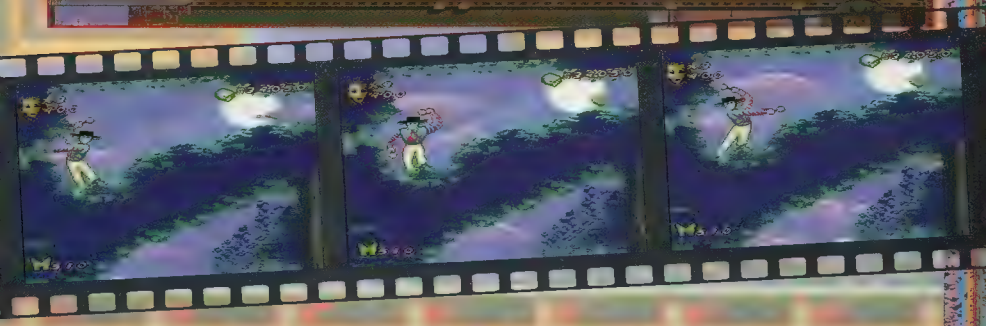
Le boss de la prison est très énervant. C'est l'un des plus coriaces du jeu. Un Mask averti en vaut deux...

La belle plante attend son héros, mais le big boss veille au grain !

des icones "M". Je vous conseille d'ailleurs de les utiliser pour vaincre les boss, surtout les derniers qui sont vraiment des durs à cuire !
Que dire encore? Que les ennemis, tout comme les attaques, sont nombreux, variés, et originaux. Que l'on prend beaucoup de plaisir à chercher les passages secrets... Stop ! The Mask est tout simplement un bon jeu que je vous recommande.

Chon, transmutable en petit cochon

Le premier niveau : le Mask sort de sa chambre et traverse l'immeuble. De chaque porte, un ennemi peut surgir.



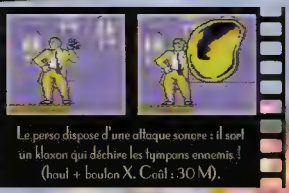
Séquence Hématomes

Pour se défendre et progresser dans le jeu, le Mask ne manque pas d'arguments. Voici les attaques et distorsions délirantes dont il est capable.

Cette attaque est la plus meurtrière. La preuve : Bubu en personne a émis un "waoah" admiratif en la voyant.

(haut + bouton A. Coût : 100 M).

L'attaque de base : le coup de poing (bouton Y).

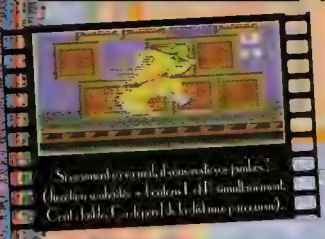


Le perso dispose d'une attaque sonore : il sort un klaxon qui déchire les tympans ennemis ! (haut + bouton X. Coût : 30 M).

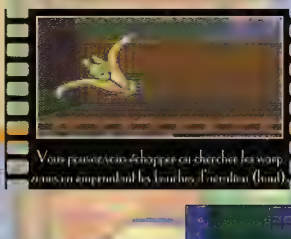
Le masque est bien utile parce qu'il permet non seulement d'ouvrir des passages...

... mais aussi d'éclater les réveils...

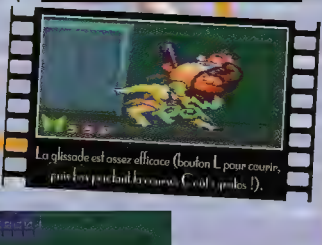
... et tous les ennemis en général ! (bouton X. Coût : 20 M).



Si vraiment ce n'est pas votre jour, parlez à Chuchen malade + Lenders + il° simultanément. Coût : Inutile. Conséquence : la déchéance assurée).



Vous pouvez vous échapper en cherchant les warp zones en empruntant les bouches d'aération (haut).



La glissade est assez efficace (bouton L pour courir, puis les pieds à la poitrine. Coût : gratis !).

Le boss du troisième niveau souffle son haleine pestilentielle et tire au fusil de chasse. Pour le vaincre, il existe une technique imparable. Cherchez bien...

TITRE :	The Mask
EDITEUR :	THQ
CONTROLE :	Super Nintendo
GENRE :	plate-forme
NIVEAUX DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	aucune
MODE CONTINU :	aucun
[illegible]	progressive
[illegible]	aucun

LA NOTE

LES PLUS

L'animation excellente.
La jouabilité.
L'humour délirant.
Les attaques originales.

LES MOINS

Les bons plans,
tous les trucs et astuces,
c'est dans Ultra Player

Je M'abonne !

et je bénéficie des avantages Ultra Player

1. trois mois d'abonnement gratuit
2. deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One pour retrouver Ultra Player (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)
3. la garantie du tarif pendant un an

6 numéros
+ [illegible]
180'

6 numéros
+ [illegible]
144'
+ 770 Crédits Player

12 numéros
+ [illegible]
315'

12 numéros
+ [illegible]
252'
+ 770 Crédits Player

L'affiche du film Street Fighter

Je choisis mon cadeau !

La figurine Dragon Ball

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Ultra Player, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

Oui ! je m'abonne à *Ultra Player* :

(Cochez les cercles blancs)

1. **6 numéros : 180 F** (ou **144 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
   DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion)
   Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou L'affiche du film *Street Fighter*
   (Réception 4 semaines après le magazine)
2. **12 numéros : 315 F** (ou **252 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
   DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)
   Je reçois deux super cadeaux : 1 figurine Dragon Ball et l'affiche du film *Street Fighter*
   (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : . . . . . Prénom : . . . . .

Adresse : . . . . . .

Code postal : . . . . . Ville : . . . . . Pays : . . . . .

Pseudo : . . . . .
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

BATMAN FOREVER

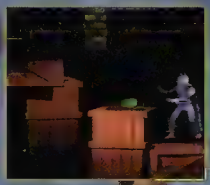
Revoilà l'homme chauve-souris pour la suite des plans de Batman Forever ! Les niveaux sont encore plus complexes et, croyez-moi, il faut vraiment avoir l'esprit tordu pour trouver tous les passages secrets ! Mais trêve de bavardages... en voiture pour les niveaux 4 et 5.

NIVEAU 4
L'ENTREPÔT

Le niveau 4 vous conduira tout droit (ou presque) dans l'antre de Two Face. Si vous souhaitez récupérer un max de 1 Up, trouvez toutes les salles secrètes et les blueprints. Un conseil : suivez à la lettre les indications qui suivent. Prêt ? Alors c'est parti !

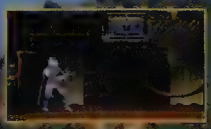
1 BRISEZ-MOI CES CAISSES !

Les caisses indiquées ci-contre contiennent des bonus. Si vous en voyez, alors donnez un bon coup de pied dedans.



2 UN NIVEAU SECRET, OUI !

Pour accéder au premier niveau secret, [illegible] vous devez tirer sur le point d'interrogation qui se trouve [illegible] celui-ci ouvrira un passage dans le sol. Attention ! Avant de l'emprunter rendez-vous d'abord dans [illegible] pour collecter les diverses options qui s'y trouvent.



Légendes des plans

- 2 — Ces numéros renvoient aux explications correspondantes.
- Ces lettres indiquent les passages entre les niveaux.
- Montre (vous rajoute du temps dans le niveau du cirque).
- Indique les endroits clés où utiliser le grappin.
- Capsule d'énergie.
- Capsule d'énergie maximale.
- Blueprint (si vous en collectez quatre, vous obtenez un nouveau batgadget).
- Indique que l'option n'apparaît qu'une fois tous les ennemis du niveau anéantis.
- Plates-formes explosives.

3 TOUCHE PAS À MA CAISSE !

Complètement sur la gauche, se trouve un blueprint. Pour l'atteindre, vous devez sauter de caisse en caisse. Surtout, n'explosez pas la caisse du point 3 car sans elle... En revanche, une fois le blueprint récupéré, laissez-vous aller et détruisez-la violemment : un 1 Up se cache à l'intérieur.

4 CELLE-LÀ, TU PEUX !

Pour rejoindre la suite du niveau, fracassez cette caisse. Un bon coup de pied et hop on n'en parle plus

5 COUP DE PIED SAUTÉ AUX PETITS OIGNONS

Il faut absolument actionner l'interrupteur (sautez et donnez un coup de pied) : il fera tomber une caisse qui vous permettra de poursuivre sur la gauche. Mais prenez garde, deux sbires arriveront tout droit "du ciel"

6 TOUT ÇA POUR ÇA !

Une fois vous les [illegible] décimés, un blueprint [illegible] apparaîtront.

7 LÂCHEZ LES CAISSES !

Pour traverser [illegible] actionnez l'interrupteur d'un coup de pied. Des caisses chuteront alors dans l'acide et vous serviront de passage. Méfiance toutefois vous tomberez [illegible] de l'[illegible]

8 GRAPPINAGE

Lancez votre grappin pour vous accrocher à la caisse du haut et balancez-vous pour rejoindre [illegible] à droite.

9 TOUJOURS PLUS FORT !

Là, ce n'est [illegible] mais deux interrupteurs que vous devez actionner. Le premier (celui de gauche) vous donnera un peu d'énergie et fera tomber une caisse un peu plus loin ; le second, lui, vous débarrassera du scélérat. Pour passer le bain d'acide vous devez vous accrocher aux grosses vis qui [illegible] sur les plates-[illegible]

10 "DONDE ES LA SALIDA ?"

Grimpez sur le tas de caisses et lancez votre grappin vers le haut pour défoncer le plafond. Après une petite explosion, un trou apparaîtra. Grimpez à nouveau à l'aide de votre grappin pour accéder au niveau suivant.

11 11 bis FAITES LE MÉNAGE !

Avant toute chose, il faut nettoyer le niveau de ses ennemis. Pour ce faire, dirigez-vous d'abord sur la droite où vous trouverez la clé. Puis, à l'extrême gauche, un vide à franchir s'y trouve. Pour le rejoindre, avancez sur les masses suspendues qui les enjambent, puis retournez sur la gauche pour grimper le gros bloc de caisses. Attention, vous devrez surtout vous occuper de tous les ennemis qui se trouvent au sommet de la pile, car vous serez à une mauvaise position pour les combattre.

12 12 bis LA SUITE DES OPÉRATIONS

Vous tomberez alors sur la première plate-forme (point 12).

13 UNE RENCONTRE MUSCLÉE

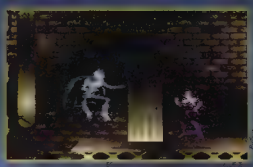
Sur cette plate-forme, vous récupérerez de l'énergie (point 13) et vous rencontrerez aussi un malfrat et Sugar, une femme de main de Vito Falcone. Dirigez-vous sur la plate-forme située en bas (point 14).

15 J'Y SUIS !

Une fois sur la plate-forme, débarrassez-vous des deux comiques et utilisez les vis pour accéder à une nouvelle plate-forme, juste au-dessus de votre tête.

16 ENCORE ELLE ?

Ici, vous tombez nez à nez avec une autre coquine, prénommée Spice. Pas de pitié, explosez-la ! Spice partie au paradis des sprites, la porte de droite s'ouvrira... mais il ne faut pas y aller tout de suite. Alors avant de l'emprunter, retournez sur la plate-forme en haut à gauche (point 13) car de l'énergie et un blueprint sont apparus. Une fois ces items saisis, foncez sur la droite vers D (nous reviendrons plus tard au passage secret du point 16).



17 RIEN D'IMPOSSIBLE !

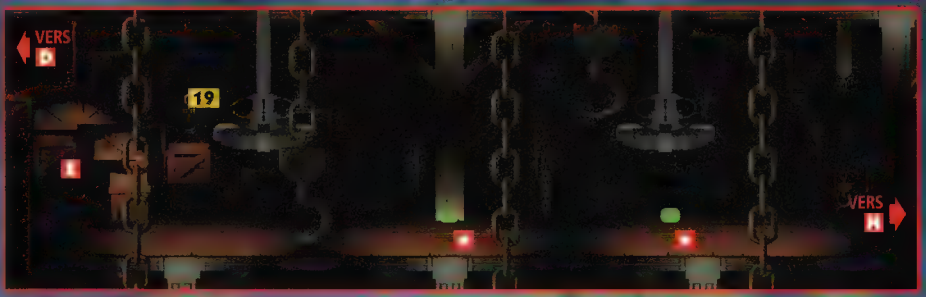
Pour traverser ce niveau, il faut accrocher le grappin sur la caisse pincée au-dessus de la tête de Batman, se hisser dessus, puis bondir de caisse en caisse...

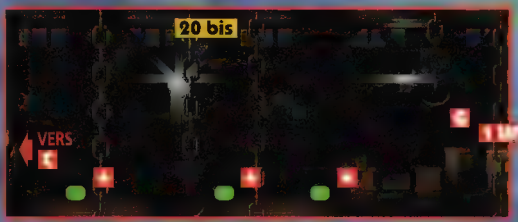
14 "IL EST LIBRE BATMAN..."

Vous arrivez dans une pièce qui dit en substance "Il faut voler" (Le bonus se trouvant de la plate-forme suivante (point 14) pour y accéder, il faut détruire les trois caisses suspendues par des chaînes. De là, vous bondissez sur la droite pour rejoindre la plate-forme du point 13.

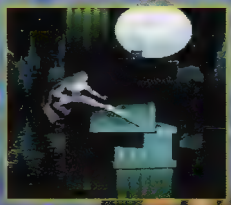
18 ONE UP !

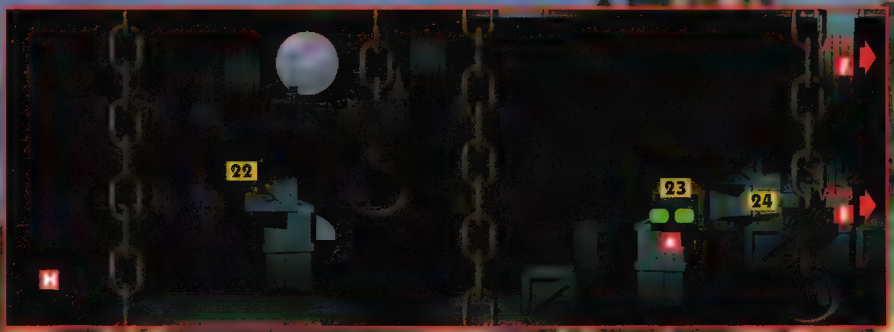
Sur la caisse, se trouve un 1 Up. Pour le saisir, placez-vous dessous et utilisez votre grappin. Le 1 Up en votre possession, continuez sur la droite pour aller vers E. Si la porte ne s'ouvre pas, cela signifie qu'il vous faut encore ramasser d'autres bonus. Allez, courage !





22



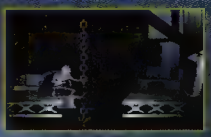


19 BATCRÊPE !

Rien d'extraordinaire dans ce tableau, si ce n'est une pluie d'ennemis. Éliminez tout le monde, puis revenez sur vos pas pour vous rendre vers F. Et plus précisément au point 16, pour emprunter le passage secret (F).

20 20 bis ALLEZ HOP, DANS LE TROU !

Bondissez dans le premier trou pour vous rendre au niveau G. Là, éliminez tous les ennemis puis allez vers I : vous sortirez au point 15. Remontez alors au point 16 pour reprendre le passage secret, et retombez une nouvelle fois dans un des trous qui mènent à G. Vous y trouverez un 1 Up (sur votre droite). Maintenant, repartez vers le passage secret mais cette fois, sans tomber !



21 OH ! LE GROS TROU !

Le passage traversé, vous apercevrez un trou (vers H), au milieu des caisses, et un interrupteur. Tombez dedans tout en donnant un coup de pied pour activer l'interrupteur (une fois déclenché, il fera apparaître un blueprint, plus loin dans le jeu !

23 MERCI QUI ?

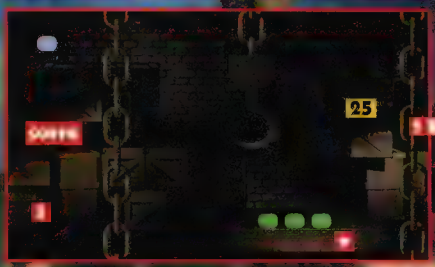
Une fois tous les ennemis anéantis, une caisse explosera et relâchera des items d'énergie. Ramassez-les pour passer vers une salle secrète.

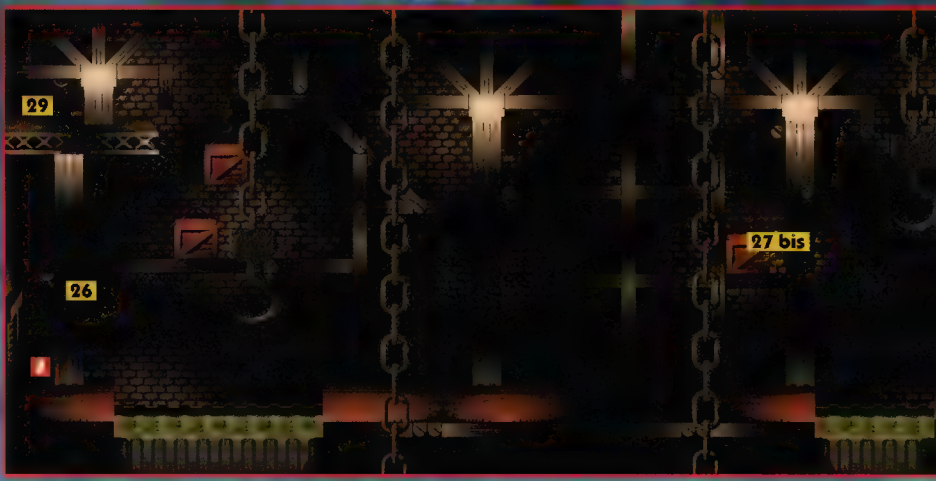
24 PASSAGE SECRET

Conduisez Batman vers le mur pour activer le passage secret.

25 "SECRET ROOM"

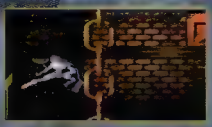
Frappez dans la caisse : trois ennemis débouteront alors dans la salle. Mettez-les hors service, et trois items d'énergie tomberont au milieu de la pièce. Vous trouverez également un 1 Up sur la droite, et si vous avez actionné l'interrupteur du point 21, un blueprint vous attendra sur les caisses en haut à gauche. Pour sortir de cette pièce, exécutez un roulé au sol vers la gauche. De retour dans le couloir au H, dirigez-vous vers J.





26 C'EST ENCORE LOIN ?

Une boule de feu passe dans le coin supérieur droit de l'écran. Elle va vous tomber dessus. Il faut vous accrocher à la corde pour éviter le feu.

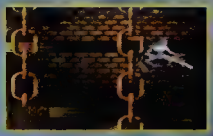


27 27 bis T'EN AS PAS MARRE, BATMAN ?

Les boules de feu et les grosses roues vous empêchent de passer. Attendez l'explosion de l'interrupteur, une grosse roue arrivera à gauche et vous pourrez avancer. Ensuite, accrochez-vous à la corde et sautez pour éviter les boules de feu. Continuez à sauter pour passer sur la plate-forme 28.

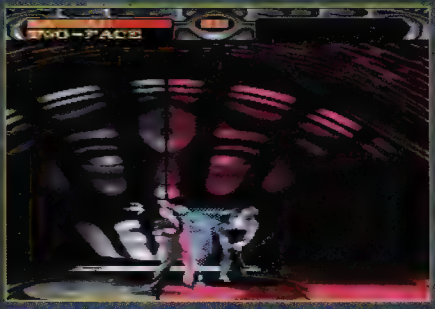
28 28 bis ENCORE UN PETIT EFFORT

Sur la plate-forme 28, sautez les deux grosses roues et frappez l'interrupteur situé au bout à droite. Comme précédemment, une roue tombera à droite. Ensuite, sautez par-dessus et sautez pour éviter les boules de feu. Ensuite, sautez. Batman bondit sur la corde et saute pour éviter une boule de feu. Il atterrit sur une plate-forme en haut à gauche.



29 LE DERNIER POUR LA ROUTE...

Un nouvel interrupteur, qu'il faut bien évidemment frapper, vous attend. Pourquoi ?
Il fera exploser la caisse qui bloque la sortie.
C'est une bonne raison, non ?



30 TWO FACE, SPICE ET SUGAR

Vous voilà enfin dans le repère de Two Face ! Avant de vous mesurer à lui, réglez leur compte à Sugar et Spice (deux nanas pas vraiment câlines). Pas de truc ultime, c'est du combat normal. Pour Two Face, je vous conseille de vous protéger derrière votre bouclier (manip : bas, bas, bas et bouton B), et de lui coller des séries de coups de poing.

BATMAN PUNISHER

Il y a eu Hulk contre la Chose, Batman VS Judge Dredd, Sonic contre Mario ou encore Milouse VS Steph Leflou (sur Mario Kart)... Aujourd'hui, les éditions Semic vous proposent le couple le plus en vue du moment : Batman et le Punisher à travers un nouveau face à face. Batman, tout le monde connaît. Quant au Punisher, il possède plus d'un point commun avec Bruce Wayne, comme celui de combattre le crime par pure vengeance. Seuls les moyens qu'il emploie sont radicalement différents, car à l'instar de Judge Dredd, Punisher n'a aucune pitié envers les criminels qu'il pourchasse. Ce qui ne sera pas vraiment du goût de Batman dans cet album cross-over qui réunit deux histoires. C'est d'ailleurs la seconde qui vaut vraiment le déplacement. Sombre et violente, dans la lignée des meilleurs moments du *Batman* de Frank Miller (les dessins sont ici signés des maîtres Romita Jr et Janson), elle se clôt sur une rencontre historique : le Punisher et Batman se chamaillant au sujet du sort qu'ils vont réserver au Joker, qui, du coup, en perd presque le sourire... Un grand moment qui nous fait oublier la première partie de cet album électrique.

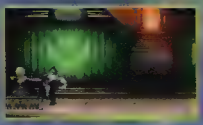
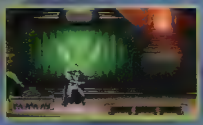
Bat-Murdock

NIVEAU 5
LE RITZ

Panique au Ritz de Gotham ! Si ce niveau n'est pas très long, il s'avère cependant très délicat. Les ennemis sont ultra-costauds et les séquences de plate-forme explosives. Il va donc falloir assurer pour vous en sortir vivant !

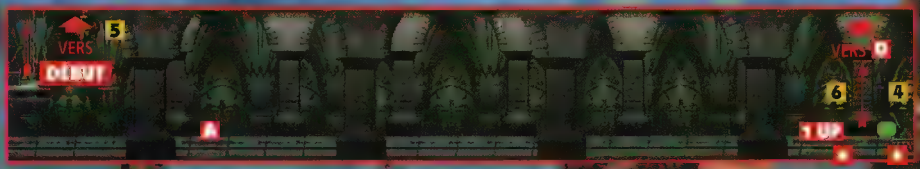
1 1 bis BAT-ASTUCE !

Après avoir anéanti les deux ennemis du début, actionnez les leviers et passez-les en respecter l'ordre suivant : commencez par celui qui se trouve en haut à gauche (il ouvre la trappe), puis allez chercher le second, à gauche de la fontaine. Éliminez deux ennemis dans la trappe, tirez sur les leviers du point 1 bis (commencez par celui situé à droite, puis finissez par le levier placé à droite de la fontaine).

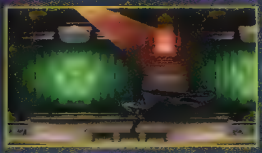



2 2 bis ET HOP !

Pour récupérer les items d'énergie situés sur les plates-formes du haut, vous devez vous accrocher aux pitons qui se trouvent au bout des câbles.



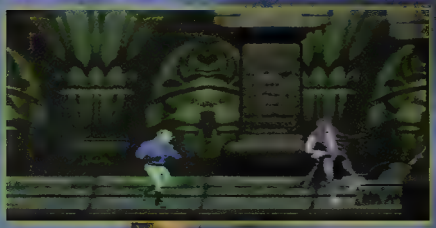
3 RENDEZ-VOUS PLUS BAS



Une fois le ménage terminé dans le hall, laissez-vous tomber dans l'une des deux trappes pour vous rendre vers A.

4 CHAUDS LES MARRONS, CHAUDS !

Quatre ennemis vous attendent dans ce niveau… mais attention, ils se régénéreront tous quatre fois. Au total, vous combattrez donc seize sbires. Vu qu'ils sont du genre coriace, je vous conseille de vous rendre le plus vite possible au point 4 pour actionner le levier (donnez un coup de pied). Revenez ensuite à l'extrême gauche du niveau (point 1).

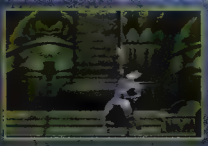


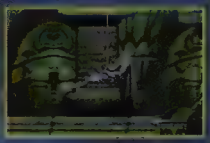
5 SALUT TOUT LE MONDE !

Le levier que vous avez frappé au point 4 a fait descendre une plate-forme qui va vous permettre d'atteindre la plate-forme de gauche. Une fois dessus, actionnez le levier qui vous fait sortir de la B. Lancez votre grappin vers le haut pour atteindre le hall (niveau du dessus), puis allez vers B.

6 J'AI PAS PEUR !

Si vous explosez tous les ennemis de ce niveau (bravo !!!), rendez-vous au point 6, pour y lancer votre grappin vers le haut : une pluie de 1 Up tombera du ciel avec quelques items d'énergie. Puis en utilisant à nouveau votre grappin, vous aurez la capacité d'accéder directement au dernier niveau (D). Dans ce cas, bien sûr, vous ne posséderez pas un pourcentage maximal en fin de partie, puisque vous n'aurez pas visité toutes les salles. M'enfin, c'est vous qui voyez…





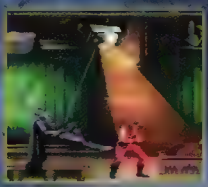
7 DES LEVIERS ENCORE ET TOUJOURS !

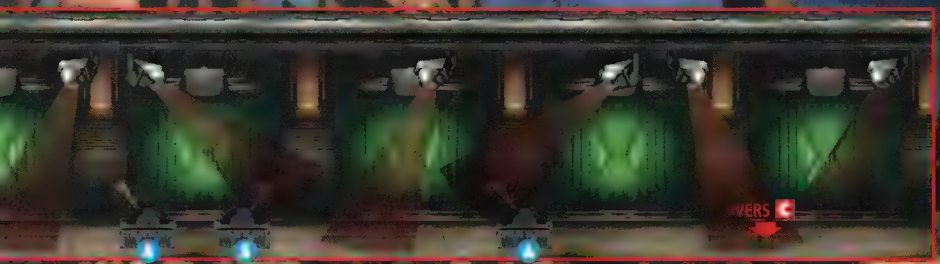
Dans ce niveau, il faut enclencher les leviers dans cet ordre (voir numéro sur le plan) : 2, 5, 4, 3, 1. Ainsi, tous les ennemis tomberont dans les trappes ! Pratique, non ?

Note 1 : pour actionner le levier 4, vous devez d'abord revenir à l'extrême gauche, puis seulement vous diriger vers le levier 4.

Note 2 : pour passer les trappes sans risque, rien ne vous empêche de vous servir de votre grappin.

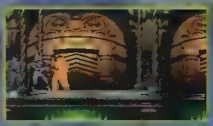
Une fois les cinq premiers leviers actionnés, occupez-vous du sixième : en le frappant, apparaîtront plusieurs ennemis dans le niveau. Une fois que vous les aurez tous exterminés, la trappe située la plus à droite vers C s'ouvrira : n'hésitez pas, sautez !





8 ATTENTION LES YEUX

Pour que le projecteur [illegible] à la plate-forme suivante, descendez, éliminez vos deux ennemis. Attention, ces deux plates-formes s'effondrent au bout d'un court laps de temps ; elles sont [illegible] sur le plat, par des petits [illegible]



10 ENCORE PLUS DIFFICILE !

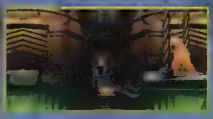
La plate-forme [illegible] explosera rapidement après [illegible] pour éviter la chute, lancez votre grappin [illegible] projecteur, [illegible] vous ensuite sur l'autre plate-forme.

11 SANS FILET, MESDAMES, MESSIEURS !

[illegible] votre grappin [illegible] point 11 et attendez de voir apparaître la plate-forme mobile sur la droite. Sautez [illegible] que possible, puis courez vite sur la [illegible] pour sortir du niveau (vers la

9 HARD DE CHEZ HARD !

Non, je ne voudrais pas vous [illegible] mais ce niveau est vraiment difficile. La plate-forme [illegible] quelques dizaines de secondes, et si vous tombez vous vous retrouvez au point [illegible] Galère ! Pour éviter [illegible] retour en arrière, la meilleure solution consiste à [illegible] de la plate-forme, et de vous lancer direct' sur la droite.



12 GARE AU RIDDLER !

Le Riddler vous [illegible] pour un combat [illegible] Il possède plusieurs [illegible] pouvant [illegible] différentes choses :

- Il [illegible] sortir [illegible]
- le 2 fait chuter un [illegible] Up ;
- le 3 fait tomber un item d'[illegible]
- le 4 provoque une explosion [illegible] Gare donc !

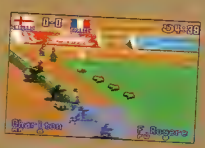
À suivre... Dossier réalisé par Didou
Special thank's to Tim Bradstock et [illegible] à Mélusine

Amies tricheuses, amis tricheurs, bonjour ! Au programme, un cheat pour transformer un arbitre en chien, un Select stage pour un juge sans pitié et un "level skip" pour des petits guerriers maousse costauds... Allez hop, c'est parti !

[illegible] DELUXE

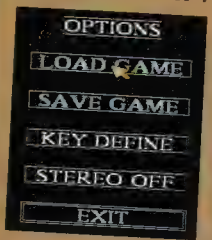
Si vous en avez assez de ne voir que des humains sur le terrain, je vous propose un petit cheat qui risque de franchement vous éclater. À l'écran titre, tapez le code suivant (vous devez commencer le cheat dès que vous avez entendu "Deluxe") : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A.

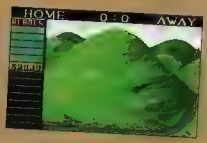
Si tout c'est bien passé, un charmant berger allemand devrait arbitrer la rencontre ! Même les juges de touche seront transformés... C'est dingue, non ?



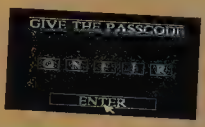
[illegible] [illegible]

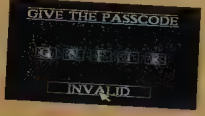
Lorsque vous êtes face à l'écran avec la colline, appuyez sur Select et entrez dans le menu Load Game. Inscrivez le mot de passe : QNFJR, et appuyez sur Enter. Un message vous indique que ce password n'est pas valide (pas de panique, c'est normal !). Commencez alors une partie et — ô miracle du cheat fou —





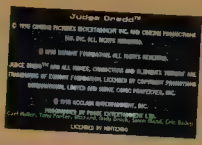
en appuyant sur Select, la mission est alors automatiquement terminée. Vous pourrez ainsi aller de niveau en niveau sans trop de problèmes.

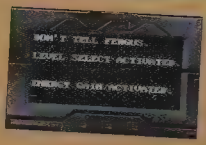




[illegible] [illegible]

À l'écran titre (avec les copyrights), faites le code qui suit : gauche, haut, X, haut, droite et Y. Une phrase s'inscrit alors en vert confirmant la réussite du cheat. Puis un autre écran apparaît : appuyez alors sur Y et A (en même temps) pour le Select stage, et sur Y et B (simultanément) pour l'énergie infinie.





El Didou, par les deux bouts.

3615 Player One

Plus de 2 500 trucs et astuces Nintendo disponibles sur le 3615 Player One (tapez * TRUC)

SIM CITY

Les doigts de pieds en éventail sur votre bureau de maire, vous contemplez, satisfait, la population qui s'agite dans votre ville. Mais cela ne vous suffit pas, vous en voulez toujours plus ! Sim City est un jeu sans fin... il regorge d'astuces et fait appel à des méthodes diverses. Pour preuve, le volumineux courrier que vous nous envoyez à ce sujet. Ce que nous vous proposons aujourd'hui n'est qu'un aperçu de ces quelques méthodes — assez complet pour réussir, je vous rassure ! Ce guide n'est donc pas exhaustif... il ne pouvait en être autrement, c'était impossible. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si une bonne vingtaine de livres ont été écrits sur le sujet !

QUELQUES CHOIX PRÉALABLES

Avant de passer à la phase de construction de votre ville, vous devez effectuer quelques choix. Tout d'abord, sélectionnez un terrain : le meilleur est sans aucun doute le n° 000 ; c'est sur celui-là que vous aurez le plus de territoire à couvrir. En revanche, ne choisissez pas une île ; elle n'ira jamais jusqu'au stade de mégalopole.

Ensuite, pour le nom, c'est vous qui voyez ! Mais je suis certain que si vous nommez votre ville "Goombasland", vos concitoyens seront plus cléments avec vous !

Le mode de difficulté importe peu ; il s'agit en fait de choisir votre somme de départ. Prenez "Normal" et validez avec le bouton B.

LE PADDLE

SELECT : il place votre curseur sur la barre des outils (à gauche).

START : il place votre curseur sur la barre des commandes (en haut).

BOUTON B : il sélectionne les icones des menus et permet également de construire les bâtiments sur votre terrain.

BOUTON Y ET A : en maintenant appuyé l'un des deux, vous vous déplacerez rapidement au-dessus de votre ville.

BOUTON X : il cache la barre des outils et celle des commandes.

UN PLAN D'ENSEMBLE À RESPECTER

Tout maire qui se respecte se doit de suivre un plan de construction. Son principe est simple mais il doit absolument être appliqué, sous peine de se retrouver confronté à un gros problème d'organisation... Et comme "problème d'organisation" rime avec "disparition de la population", vous avez plutôt intérêt à bien lire ce qui suit. Sachez qu'une zone se développe si elle est entourée de moyens de transport. Dans Sim City, vous avez le choix entre deux possibilités : soit les routes, avec leurs voitures polluantes, soit les trains qui, eux, sont plus pittoresques et dont la pollution est quasi inexistante... Notre choix coule donc de source : employons le réseau ferroviaire antipollution ! Mais ce n'est pas très logique...

Vous voyez-vous faire tous vos déplacements en train ? Bien que cela ne tienne pas debout, le simulateur ne nous en tiendra pas rigueur.

Si vous désirez créer un centre-ville prospère et préservé de toute pollution, regroupez les zones industrielles à la lisière du terrain, et entourez les résidences de centres commerciaux, un peu à la manière d'un cercle. Ainsi, toutes vos usines situées à l'extérieur de votre ville n'engendreront qu'une pollution réduite. Quant au centre-ville, composé uniquement de résidences et ceinturé par ces commerces, il connaîtra un fort développement — les personnes se rendant à leur travail, notamment, seront obligées de passer par ces magasins... Malin, non ? Un dernier point doit être pris en compte dans votre programme d'ensemble : échelonnez la construction de vos bâtiments ! Si, dès 1900, vous optez pour un vaste ensemble d'industries, vous pouvez tout de suite recommencer : à cette époque, par exemple, les usines à charbon dépourvues de filtres ne pourront que vous causer des troubles. En fait, l'idéal serait que vous posiez la dernière pierre de votre toute dernière usine dans les années 1970. Le mieux est donc de prendre son mal en patience...

BANDE DE TRICHEURS !

Vous manquez de liquide ? Voilà comment procéder pour en obtenir... vraiment beaucoup. Lors de la première année d'existence de votre ville (an 1900), dépensez tout votre budget puis allez dans le menu Taxe. Mettez les fonds consacrés à la police, aux pompiers et à la voirie à 0 % et sortez du menu. Attendez paisiblement le budget de fin d'année, et dès que celui-ci arrive, appuyez — et maintenez enfoncés — les boutons L et R.

Retournez dans le menu Taxe, remettez les fonds à 100 %, sortez puis relâchez les boutons. Voilà, vous êtes en possession de 999 999 $!

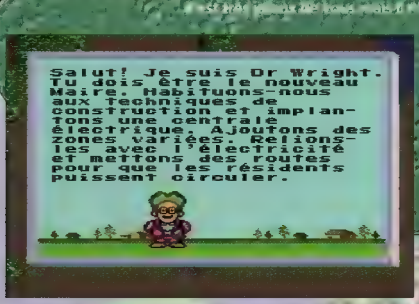
QUAND RIEN NE VA PLUS...

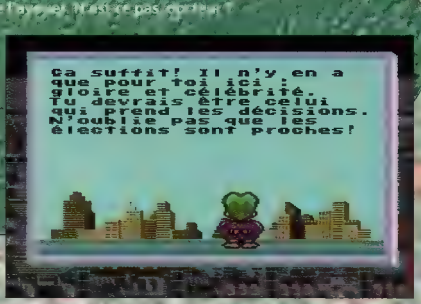
Dès que votre ville atteindra la taille d'une capitale, vous rencontrerez des difficultés pour attirer la population. Pour surmonter cela, exploitez au mieux tous les graphiques et les cartes mis à votre disposition. Remarquez les problèmes les plus préoccupants et résolvez-les à l'aide des diverses méthodes que nous vous proposons (voir *Problèmes préoccupants*). Et n'oubliez pas de diminuer — provisoirement — vos impôts ! Si après avoir pris tant soin de vos contribuables, ils ne daignent pas venir, ce sera tant pis pour eux ! Blague à part, il est quasiment impossible qu'ils demeurent mécontents après avoir effectué toutes ces opérations.

1916 BUDGET FISCAL
TAUX DES IMPOTS 3%
Total requis
Total alloué
Niveau de financement
Fds trspts $ 0 $ 0 100%
Fds police $ 0 $ 0 100%
Fds pompiers $ 0 $ 0 100%
Fonds précédents $612172
Impôts perçus + $ 0
Revenu Spécial + $ 0
Dépenses urbaines - $ 0
Fonds disponibles $612172

LE Dr WRIGHT

Le Dr. Wright a en effet étudié pendant de longues années l'urbanisation et est devenu un maître en la matière (il a même un diplôme de docteur). N'hésitez donc pas à solliciter son aide lorsque vous serez perdu. Le Dr. Wright vous répondra avec un classique certain. Vous assistez quand même à l'opération ? Il est très jaloux de son matériel, vous savez. N'est-ce pas, docteur ?


Salut! Je suis Dr Wright. Tu dois être le nouveau Maire. Habituons-nous aux techniques de construction et implantons une centrale électrique. Ajoutons des zones variées. Relions-les avec l'électricité et mettons des routes pour que les résidents puissent circuler.

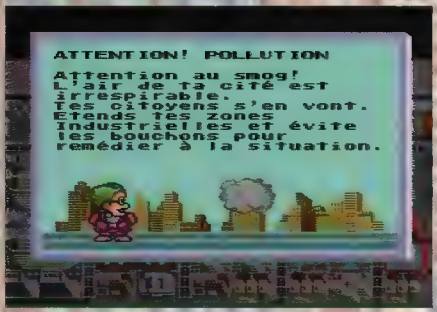

Ça suffit! Il n'y en a que pour toi ici: gloire et célébrité. Tu devrais être celui qui prend les décisions. N'oublie pas que les élections sont proches!

DES PROBLÈMES PRÉOCCUPANTS

LA LUTTE ANTIPOLLUTION

Décidément, la pollution est source de bien des problèmes dans Sim City, et vos concitoyens n'hésitent d'ailleurs pas à s'en plaindre ! Pour lutter contre, voici quelques tuyaux indispensables :

- placez une bordure d'espace vert le long de vos industries, elle bloquera la pollution ;
- servez-vous — comme expliqué précédemment — du réseau ferroviaire pour tous vos déplacements ;
- dépensez quelques pépettes de plus pour vous offrir des centrales nucléaires au lieu des centrales à charbon. Elles aussi sont non polluantes... quoiqu'en cas d'accident...
- je ne le répèterai jamais assez : ne construisez vos industries qu'en temps voulu ! Ne soyez pas des goinfres : pas tout d'un coup !!!


ATTENTION! POLLUTION
Attention au smog!
L'air de ta cité est irrespirable.
Tes citoyens s'en vont.
Etends tes zones Industrielles et évite les bouchons pour remédier à la situation.

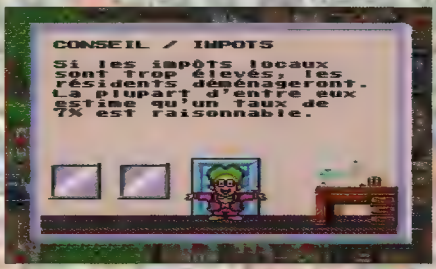
LE CHÔMAGE

Lorsqu'il n'y a pas assez de travail — industries, commerces, commissariats, casernes — par rapport au nombre de logements, vos administrés ont tendance à se plaindre. Pour éviter cela, allez jeter un coup d'œil dans votre menu Total. Si le pourcentage d'industries (et de commerces) est nettement plus faible que celui des résidences, ajoutez-moi quelques usines et magasins ! En temps normal, les pourcentages doivent être, à peu de choses près, les suivants :

— résidences : 40 % ;
— industries : 35 % ;
— commerces : 25 %.

LES IMPÔTS

La résolution de ce dilemme dépend surtout de votre soif d'or. Serez-vous capable de baisser les impôts, au risque de gagner moins d'argent ? Dans le menu Taxe, variez le taux des impôts : 7 % est vraiment le maximum. Les fixer à 0 %, c'est-à-dire les supprimer, n'est pas forcément une bonne chose (on n'est pas à Monaco, ici !) puisque vous ne gagnerez plus rien. L'idéal serait 4 ou 5 %.

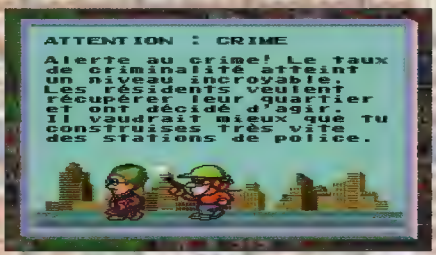

CONSEIL / IMPOTS
Si les impôts locaux sont trop élevés, les résidents déménageront. La plupart d'entre eux estime qu'un taux de 7% est raisonnable.

LE COÛT DES LOGEMENTS

Quand les habitations font défaut, c'est évident : les loyers augmentent ! Alors servez-vous du même menu que précédemment (menu Total) pour vérifier le pourcentage de résidences et, si nécessaire, construisez-en...

LA CRIMINALITÉ

À l'inverse des incendies ou des catastrophes naturelles, le crime est un phénomène permanent qui nécessite, en conséquence, une plus grande surveillance. À l'aide de la carte, isolez les zones les plus risquées et installez plusieurs commissariats, ou même, si possible, un quartier général de police. Rapidement vous vivrez dans une sorte de ville "antidélinquance", ce qui attirera un grand nombre de paisibles citoyens...


ATTENTION : CRIME
Alerte au crime! Le taux de criminalité atteint un niveau incroyable. Les résidents veulent récupérer leur quartier et ont décidé d'agir. Il vaudrait mieux que tu construises très vite des stations de police.

LA CIRCULATION

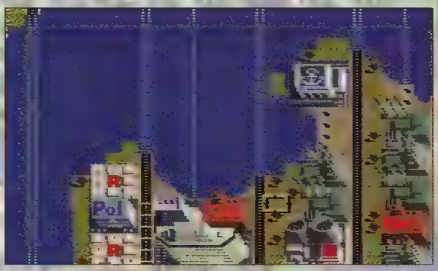
Si vous suivez nos explications, ce lourd problème ne devrait pas être soulevé. Pas d'embouteillages avec le train ! Mais pour les têtus, ceux qui tiennent irrémédiablement aux routes, nous sommes prêts à faire un effort ! Construisez de longues avenues plutôt qu'uniquement de toutes petites routes, et évitez les carrefours, sources de trop d'embouteillages. Vous pouvez tester vos capacités en la matière en résolvant le (difficile) scénario de Berne.

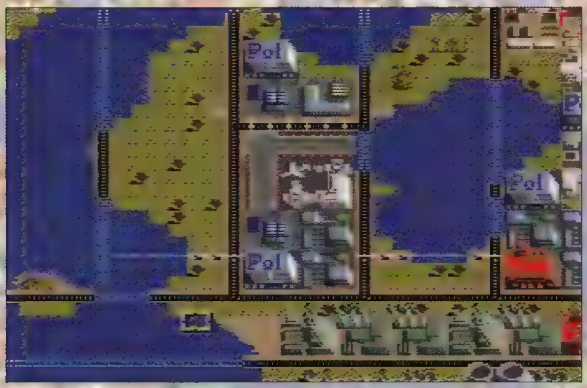
En suivant tous ces petits conseils, vous ne devriez plus connaître de grosses difficultés...

LES COMMUNICATIONS AVEC L'ÉTRANGER

L'AÉROPORT

À un certain moment du jeu, la population semble bouder votre ville, la fréquenter un peu moins... Vous êtes l'une des innombrables victimes de l'aéroport !
Un conseil : placez-le dans un endroit quelque peu isolé, entourez-le de commerces et d'espaces verts... Voilà, la population est prête à revenir !





LE PORT

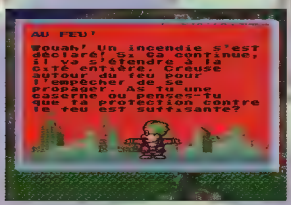
Bien moins onéreux que l'aéroport, l'installation du port est également un moment important de votre partie. Placez-le juste à côté d'un groupe d'industries et, bien entendu, au bord de l'eau ! Il favorisera ainsi le développement des affaires et des zones situées à proximité.

ET COMME SI TOUT ÇA NE SUFFISAIT PAS...

Dans Sim City, de gros pépins vous tomberont dessus à l'improviste, selon leur envie. On les appelle les désastres !

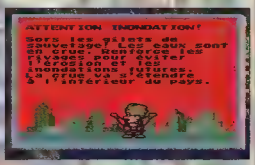
LES INCENDIES

Des incendies peuvent se déclarer suite à n'importe quel désastre : un accident d'avion, une attaque du "monstre", des tremblements de terre ou encore des tornades...
Mais toutes ces catastrophes ne sont que des prétextes qui finissent toujours de la même manière : le feu est le grand gagnant ! Pour remédier rapidement à cette situation, détruisez les bâtiments alentour. Si une caserne de pompiers n'est pas là pour vous aider, construisez-en une sur le site même de l'action.
Un conseil : dès qu'une flamme est éteinte, passez les cendres au bulldozer !


AU FEU !
Youah ! Un incendie s'est déclaré ! Ça, ça continue, il va s'étendre à la cité entière. Creuse autour du feu pour l'empêcher de se propager. As-tu une caserne ou pensez-tu que la protection contre le feu est suffisante ?

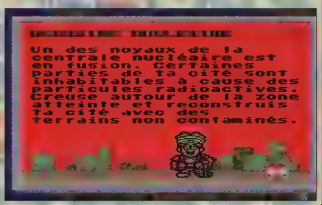
LES INONDATIONS

Elles attaquent de préférence les parties du littoral où il n'y a aucune bâtisse. Une méthode simple pour les éviter : passez les côtes au bulldozer et placez-y une bordure d'espaces verts. Si inondation il y a, elle sera absorbée par cette bordure. Pratique !


ATTENTION INONDATION !
Sors les pilots de sauvetage ! Les eaux sont en crue. Renforce les rivages pour éviter l'érosion et évacue la population des zones touchées. Si l'inondation atteint l'intérieur du pays.

LES DÉSASTRES NUCLÉAIRES

Les plus ennuyeux de tous, mais heureusement les plus rares ! Ils se déclenchent suite à l'explosion d'une de vos centrales nucléaires. Conséquence : le terrain contaminé demeure inhabitable pendant environ une trentaine d'années. Isolez le site et attendez pour reconstruire.


Un des noyaux de la centrale nucléaire est en fusion. Certaines parties de ta cité sont inhabitables à cause des particules radioactives. Creuse autour de la zone atteinte et reconstruis ta cité avec des terrains non contaminés.

BIENVENUE À CASTOWN

Voici Castown — ma ville à moi — en pleine expansion. Elle tient compte de toutes les indications parues dans ce dossier. Notez que les quartiers s'y développent vraiment très rapidement ! Vous pouvez vous en inspirer si vous le voulez...

LES SUBVENTIONS : ON VOUS GÂTE !

Malgré tous les désagréments qui peuplent la vie d'un maire (les désastres, par exemple, en sont une belle illustration), il arrive parfois qu'on vous offre généreusement des petits cadeaux, en toute légalité : les subventions ! Faisons le tour des plus importantes.

LE ZOO, LE PARC D'ATTRACTIONS ET LE CASINO

Placez-les dans la zone résidentielle : ils favoriseront son développement et rapporteront 100 $ par an à votre ville. Par ailleurs, le Dr Wright vous proposera — de temps en temps — le choix entre le casino ou le parc d'attractions. Choisissez impérativement le second car le casino amène la délinquance dans le quartier où il est implanté. Il est à noter que vous obtiendrez ces subventions après avoir construit un nombre important de routes (ou de rails de chemin de fer).

Un des zoos municipaux.

LE PARC, LA BIBLIOTHÈQUE, VOTRE MAISON, LE MOULIN

Installez-les, eux aussi, dans la zone résidentielle. Ils augmenteront la valeur foncière de votre terrain (vérifiez-le avec la carte). Vos bâtiments se transformeront même en Tops ! En ce qui concerne le parc, vous obtiendrez une subvention pour sa création... s'il en existe déjà suffisamment dans votre ville !

Les parcs, repérables à leurs étangs.

LES POLDERS

On les nomme plus communément "comblements de terrains". On vous les donne une fois la totalité de votre territoire rempli. Placez-les sur l'eau, ils recouvreront ainsi des lacs entiers.

QUARTIERS GÉNÉRAUX DES COMMISSARIATS ET DES CASERNES

Après avoir édifié un certain nombre de casernes ou de commissariats, on vous offrira des quartiers généraux. Très pratiques, ils stoppent la criminalité et d'éventuels incendies dans un quartier tout entier.

Les quartiers généraux de la police se reconnaissent aux galons sur leur façade.

LES HORS-NORMES

Parmi les subventions que l'on ne peut pas classer, il y a celle de la fontaine qui n'apparaît qu'une fois dans le jeu (au bout de cinquante années d'existence) ; de la banque — quand vous n'avez plus un rond — et la désormais célèbre statue de Mario que vous pourrez contempler seulement après avoir franchi le stade de mégalopole.

SOYEZ SPORTIFS !

Construire un stade près des résidences est un bon moyen d'augmenter la valeur immobilière de celles-ci. Mais attention, n'en abusez pas ! Trois stades, c'est vraiment le grand maximum...

POUR CEUX QUI AIMENT LEUR MÉTIER...

Si la fonction de maire d'une ville de Sim City vous plaît, voici une autre méthode, plutôt amusante, pour continuer sur votre lancée. Prenez des cartes de villes — bien réelles cette fois, Londres ou Mexico par exemple — et "mixez-les" en y reprenant les meilleures idées. Tiens ! Le centre-ville est quadrillé de gendarmeries à Salzburg ! À Rome, les commerces sont situés au pourtour de la ville... C'est une façon originale de jouer qui, parfois, réussit. Attendez-vous à de nombreuses surprises !

À présent, vous savez tout ou presque de Sim City ! Surtout, ne faiblissez pas dans vos fonctions de maire...

CASTOR, a construit sa ville à la sueur de son front...

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

Nintendo ultra

CREDITS

Transmettez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Transmettez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F
12 numéros = 252 F + 770 Crédits Player au lieu de 315 F.

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Transmettez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Transmettez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Transmettez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS

SCORE GAMES
50
50
LE CREDIT BOSS
50 CREDITS

SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT BOSS
25 CREDITS

SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

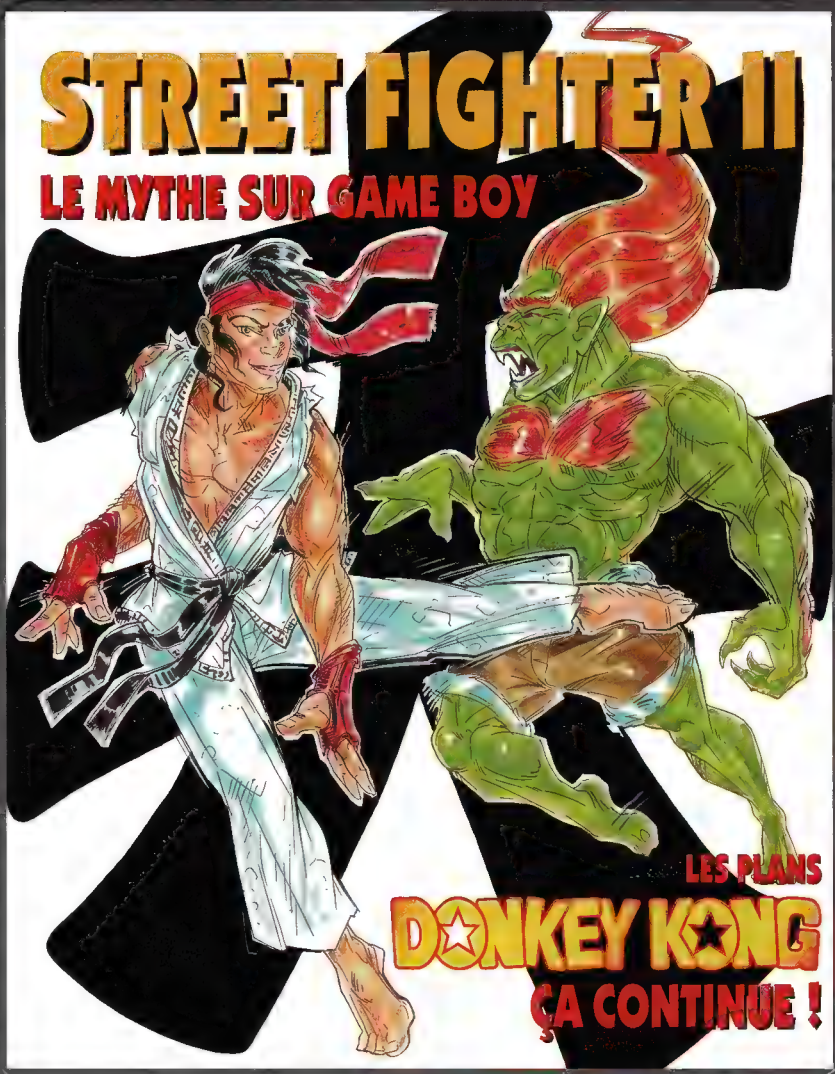
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT BOSS
10 CREDITS

GAME BOY CLUB

STREET FIGHTER II

LE MYTHE SUR GAME BOY



LES PLANS

DONKEY KONG

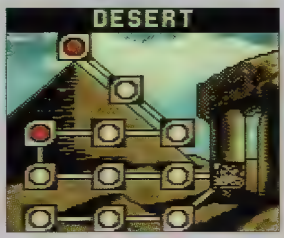
ÇA CONTINUE !

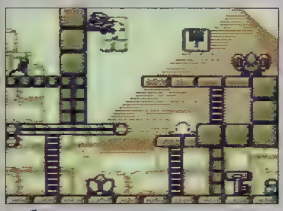
DONKEY KONG

Donkey pousuit sa fuite en avant... avec la fiancée de Mario sous le bras et notre ami le plombier dans le dos. Au programme de cette suite infernale : une visite guidée des Pyramides, un voyage au pays des Esquimaux et la traversée des Rocheuses !

NIVEAU 5 Le Désert

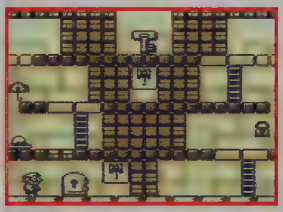
Donkey Kong s'est réfugié à l'intérieur des pyramides d'Egypte qui, d'après la légende, sont truffées de mécanismes diaboliques... Mario va donc se frotter au mythe ! Il s'y cassera même la tête, notamment au niveau dix, le plus difficile de tout le jeu selon mon humble expérience...





Dans ce stage, vous tomberez sur de nouvelles plates-formes... mais vous n'y resterez pas très longtemps : les cases transparentes qui les composent s'écroulent lentement dès que l'on s'y attarde ! Alors pour se déplacer — sans faire tomber ces maudites plates-formes — il suffit de sautiller. Original !

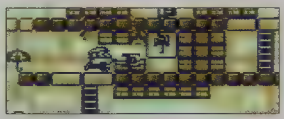
NIVEAU 5-1



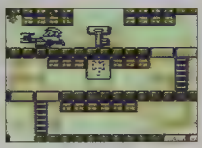
❶ Prenez le premier marteau afin de casser le muret, puis grimpez à l'échelle et, en haut, récupérez le même marteau avant qu'il ne retombe (voir Stage 0).

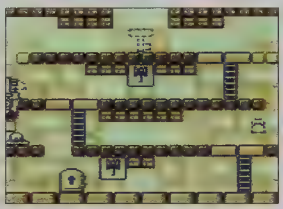
❷ Saisissez ensuite le sac et partez vite détruire la muraille de gauche. Prenez bien soin d'éclater les deux briques situées au pied de l'échelle avant d'y grimper.

❸ Marteau en main, démolissez la paroi pour accéder au second marteau : prenez-le car l'autre ne devrait pas tarder à disparaître. Détruisez encore un mur et hissez-vous à l'échelle sans perdre votre précieux "maillet".



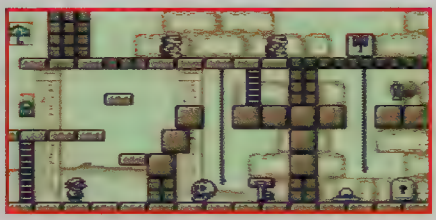
❹ Abattez maintenant les deux cloisons qui retiennent la clé. Attention, avant de vous en emparer, débarrassez-vous d'abord du marteau.





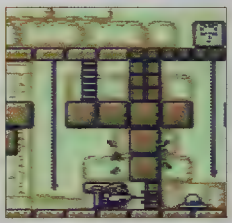
❺ Positionnez-vous sur la deuxième brique transparente et laissez-vous descendre — en trajet, saisissez le parasol et le chapeau. Rejoignez ensuite la porte. Moi, j'aime bien ce niveau : il me rappelle le jour où j'ai abattu des murs à la masse afin d'agrandir le salon du nouvel appart' de Yoda (sic) !

NIVEAU 5-2

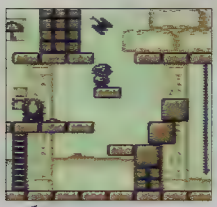


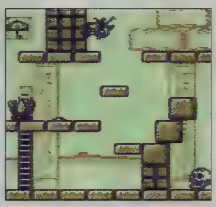
❶ Gravissez vite l'échelle, sur votre gauche (au passage, vous prenez le joli sac à main). Dirigez-vous ensuite vers le marteau — faites un saut pour atteindre sa plate-forme (au lieu d'emprunter l'échelle… vous gagnerez du temps).

❷ Attention, là, ça speede ! Emparez-vous du marteau, dirigez-vous vers le mur de gauche et cassez les trois briques (au sol). Et on accélère le rythme ! Descendez sur le bord gauche de la plate-forme, tournez-vous dos au mur, jetez le marteau en l'air et faites un saut périlleux afin de le rattraper… tout en atterrissant près du mur. Enfin, brisez ce dernier et allez chercher le parasol. Ouf, c'est fini ! Si vous ne réussissez pas ce tour d'acrobate, vous pourrez toutefois prendre le parasol ultérieurement, en mettant la clé dessous… mais vous perdrez du temps !

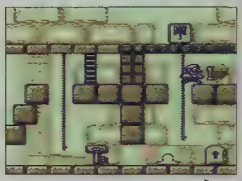


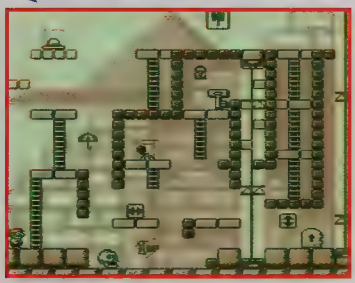
❸ Revenez maintenant sur vos pas pour récupérer un nouveau marteau ; il vous servira à abattre les deux parois qui enferment la clé… avec la tête de mort.





❹ Grimpez à la liane pour prendre la vie… en marchant sur le chapeau (c'est pour le saisir). Puis redescendez chercher la clé pour ouvrir la porte (logique ! non ?).

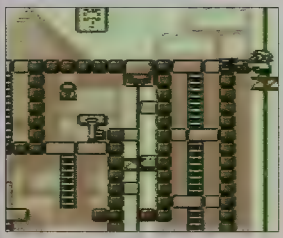




NIVEAU 5-3

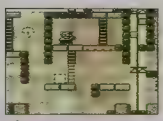
Empruntez la première échelle, prenez le parasol et montez à la deuxième échelle. Pour prendre le chapeau, suivez le guide : effectuez un saut en extension pour atterrir sur la première plate-forme (instable), et enchaînez immédiatement avec un second saut pour atteindre la plate-forme du chapeau. Enfin, descendez par la droite, sans sauter, pour arriver au pied de la troisième échelle.

❷ Allez maintenant chercher le marteau et descendez rapidement par l'ascenseur, à droite.

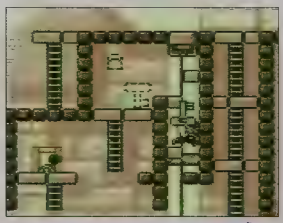


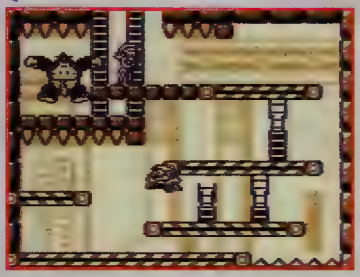
❸ En bas, franchissez le passage étroit en vous aidant de l'élévateur, puis tuez rapidement la tête de mort encore... vivante (sic). Prenez ensuite la vie. À cet instant vous devriez perdre votre marteau, mais ce n'est pas grave puisque vous n'en aurez plus besoin.

❹ Récupérez l'échelle contenue dans la case et placez-là à la suite de l'échelle "cassée" (la plus basse). Saisissez ensuite une autre case qui cette fois renferme une plate-forme, que vous disposez en dessous de la seconde échelle cassée. Puis montez à la première échelle pour actionner le levier (cela inverse le sens des ascenseurs), et enchaînez rapidement sur la seconde en empruntant la passerelle que vous avez posée. C'est clair ?



❺ Attrapez le sac, puis la clé, et empruntez le second ascenseur (qui maintenant descend), en zigzaguant entre les pierres. La porte vous attend.

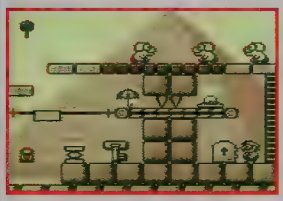


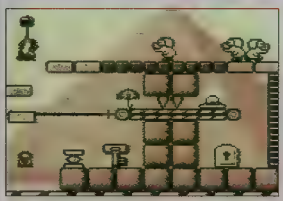


NIVEAU 5-4

Lorsque vous voyez Donkey Kong sauter, singez-le pour ne pas être abasourdi par les vibrations du sol. Et n'oubliez pas, les tremblements font aussi tomber des objets (bobo à la tête !). Soyez donc très attentif quand vous vous apprêtez à grimper sur une échelle mobile.

NIVEAU 5-5

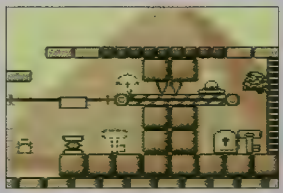


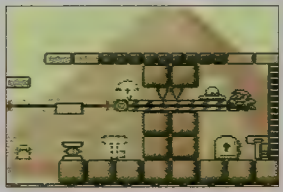


❶ Grimpez à l'échelle, sautez par-dessus les bébêtes et ressautez pour prendre le marteau. Vous atterrissez alors sur la petite plate-forme, de laquelle vous envoyez le marteau en l'air et réalisez un saut vers la droite pour le rattraper, tout en rejoignant la grande plate-forme. Et là, massacrez les bestioles !!!

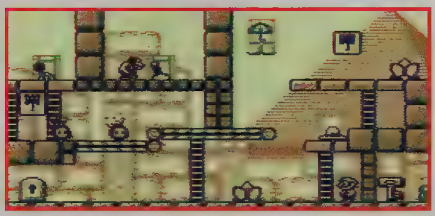
❷ Descendez sur le sac et allez chercher la clé. Ensuite à l'aide du ressort, vous accédez au tapis roulant (le parasol est dans la poche !). Maintenant, il va falloir faire très vite : jetez la clé sur le tapis roulant, sautez sur la plate-forme mobile et rejoignez l'échelle — les bestioles ne vous gêneront plus.

❸ Du haut de l'échelle, sautez directement sur la clé ; prenez-la rapidement pour l'empêcher de disparaître. Attention à ne pas bouger : Mario irait ouvrir la porte. Or, il faut encore prendre le chapeau qui se trouve sur le tapis roulant ! Pour cela, sautez sur la clé, redescendez vite la saisir et ouvrez la porte.





NIVEAU 5-6

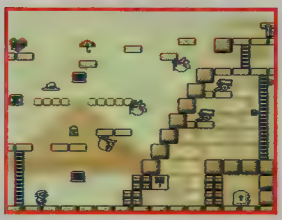


❶ Grimpez aux deux échelles au-dessus de vous (hop, le chapeau est sur la tête !). Une fois en haut, effectuez d'abord un saut périlleux (ou extension) pour attraper le parasol, puis sautez sur le marteau. Ensuite, allez tuer le machin aux grandes oreilles. Enfin, descendez de la plate-forme sur le tapis roulant pour casser le mur.

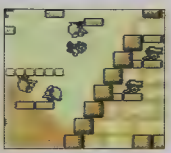
❷ Si vous avez encore le temps, éteignez les deux flammes (sinon prenez l'autre marteau). Grimpez pour actionner le levier — ce qui libère la porte — et (re)prenez le second marteau.

❸ Passez par la jonction des deux tapis roulants pour atterrir sur les "grandes oreilles", puis foncez casser le muret qui renferme la clé. Prenez-la, ainsi que le sac, et allez ouvrir la porte. Tranquille Émile !...

NIVEAU 5-7

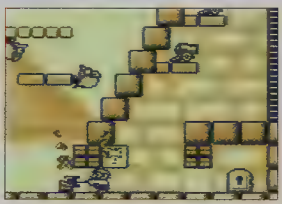


❶ Grimpez à l'échelle, sautez sur la plate-forme du sac puis sur celle du tatou. Bondissez ensuite sur la pyramide, montez d'une brique. De là, faites un saut en extension pour atterrir à gauche, sur la grande plate-forme croulante, avec le tatou.



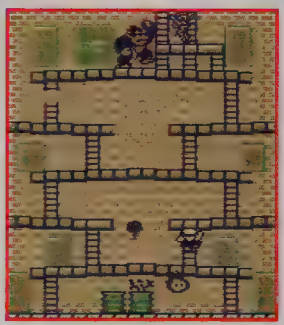
❷ Bondissez sur le cube noir et placez-le près du chapeau. Ressautez sur ce cube et faites un saut périlleux pour aller récupérer la vie. Du bord de la plate-forme, effectuez un nouveau saut périlleux/extension afin de prendre le parasol.

❸ Escaladez la pyramide et pénétrez-y par l'échelle, en évitant les boulets de canon. Prenez le marteau et abattez le mur qui enferme la porte, ainsi que les briques à gauche, afin de sortir.



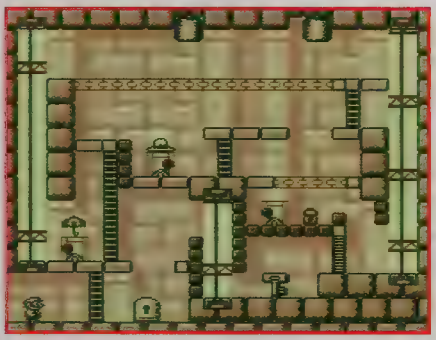
❹ Escaladez à nouveau la pyramide (un saut en extension permet d'atteindre la première brique) et allez saisir la clé. Redescendez par le même chemin jusqu'à la porte.

NIVEAU 5-8

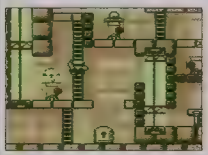


L'astuce de ce niveau consiste à ne pas utiliser les marteaux : ils vous feront perdre du temps — voire la vie —, puisqu'en tentant de les récupérer, vous risquez fort de vous prendre un baril sur la tronche. *PS :* Passez par la droite (une échelle étant cassée à gauche...).

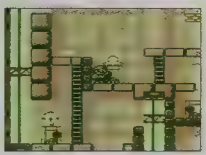
NIVEAU 5-9



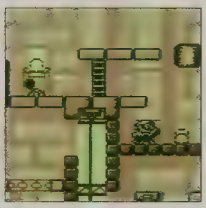
❶ Grimpez à l'échelle, prenez le parasol et poussez le premier levier afin d'inverser la marche de l'ascenseur (utile plus tard...). Montez à l'échelle suivante.



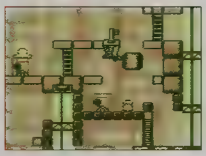
❷ Sautez sur le chapeau et manœuvrez le deuxième levier afin d'enlever la passerelle qui bloque l'accès à la manette suivante.

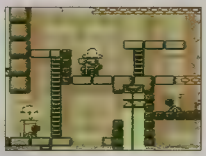


❸ Vous pouvez maintenant actionner le troisième levier pour délivrer la clé. Prenez-la et montez par l'élévateur de droite. Malheureusement, vous devez redescendre manœuvrer ce même levier car, en délivrant la clé, vous avez fermé l'accès avec une passerelle !

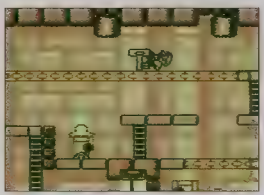


❹ Utilisez le bloc de droite comme ascenseur afin d'aller enclencher une nouvelle fois le deuxième levier : la passerelle du haut, ainsi, réapparaîtra.

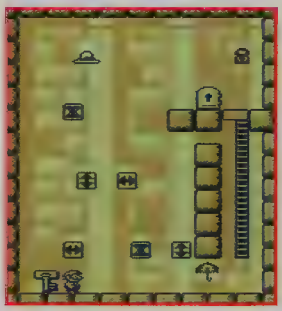




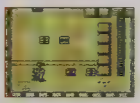
❺ Pour gagner du temps, jetez votre clé depuis la première plate-forme et faites un saut en extension pour la rattraper sur la passerelle (vous passez à travers celle-ci). Descendez ensuite par l'ascenseur de gauche jusqu'à la porte.



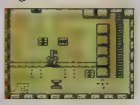
NIVEAU 5-10



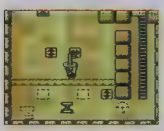
❶ Emparez-vous de la clé et allez chercher le parasol. Puis revenez toucher la case de la plate-forme temporaire ; cette dernière libérée, vous devez la placer au-dessus des trois cases "items" du bas.

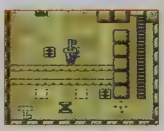


❷ Après avoir pris la case du ressort, dégagez ce dernier et mettez-le légèrement en hauteur pour pouvoir sauter dessus. Puis du ressort, bondissez sur la plate-forme temporaire.



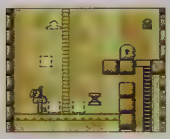
❸ Sautez sur la deuxième case de la plate-forme et placez celle-ci sous vos pieds. Juste avant que le compte à rebours ne s'arrête, ressautez sur la même case. Puis replacez la plate-forme sous vos pieds, c'est à dire "collée", juste en dessous de sa case. Vous avez gagné un peu de hauteur !



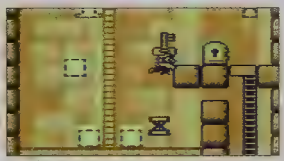


❹ Jetez la clé sous la seconde case du ressort puis touchez la case de l'échelle. Disposez cette dernière entre sa case et celle de la plate-forme, et montez chercher le chapeau. Enfin, bondissez de l'échelle sur la deuxième case du ressort.

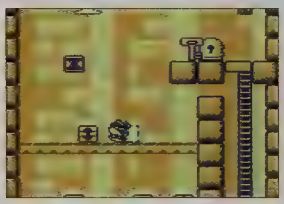
❺ Placez le ressort légèrement en hauteur après la case de la plate-forme, puis laissez-vous tomber en pensant à atterrir sur la clé.

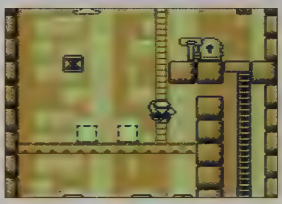


❻ Emparez-vous de la clé et montez sur le ressort, à partir duquel vous effectuerez des bonds afin de mieux balancer la clé sur la plate-forme (où se trouve la porte)...
Le tout juste avant que ne s'arrête le compte à rebours !



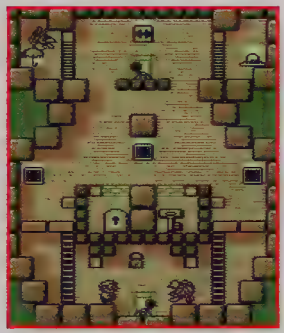
❼ Sachez qu'à la fin du compte à rebours, le ressort disparaît. Dans votre chute, dirigez-vous vers la case de la seconde plate-forme, et déplacez cette dernière sous sa case. Prenez ensuite l'échelle et mettez-la vite à côté de la plate-forme de la porte. Dépêchez-vous de monter pour prendre la clé, qui va bientôt disparaître.



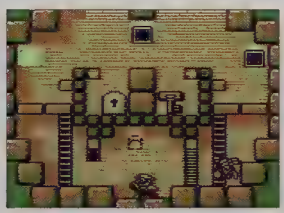


❽ Relâchez la clé pour allez saisir le sac grâce à un saut en extension (ou périlleux). Vous pouvez maintenant ouvrir la porte. Ouf ! Ce niveau est le plus difficile du jeu... Au programme : timing et réflexion !

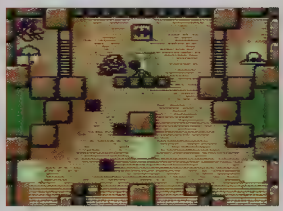
NIVEAU 5-11



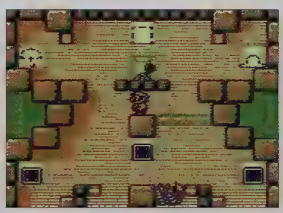
❶ Placez un cube sous l'un des deux rideaux de fer et actionnez le levier : vous venez de libérer la clé et la porte, sans vous enfermer !



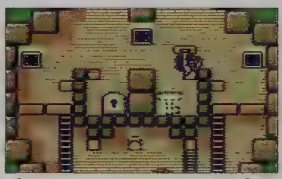
❷ Disposez les trois cubes de manière à pouvoir accéder au levier (voir photo). Il vous faudra réaliser un saut en extention/périlleux pour monter sur le deuxième cube.



❸ Manipulez le levier afin d'ouvrir les rideaux de fer retenant le parasol et le chapeau. Attention au scorpion qui monte la garde ! Pour redescendre, utilisez éventuellement la plate-forme provisoire pour ne pas tomber de trop haut.

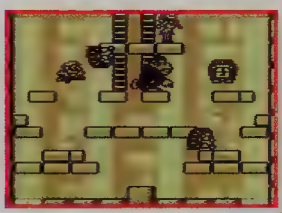


❹ Pour sortir la clé, jetez-la sur la petite case à droite, puis, pour la récupérer, faites un saut en extension. Enfin, vous pouvez aller la mettre dans la serrure !

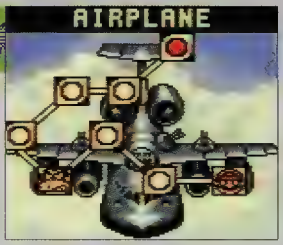


NIVEAU 5-12

Ce gogol de gorille vous balance des têtes de pharaons sur pattes... Renvoyez-lui en trois, ça le calmera ! Mais faites gaffe : de face, elles sont mortelles (une barbe momifiée, ça pique dangereusement !).

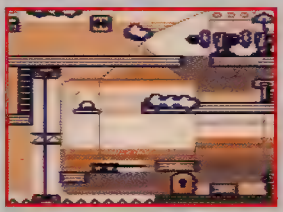


NIVEAU 6 L'Avion

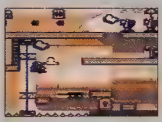


Donkey Kong quitte l'Egypte en avion... croyant vous larguer ! Mais c'est vraiment sous-estimer votre acharnement. Car vous allez le poursuivre à travers cet immense bombardier, malgré le vent qui, à l'extérieur de l'appareil, souffle violemment et gêne votre progression. Rien — non, rien ! — ne peut vous arrêter !

NIVEAU 6-1

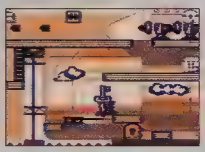


❶ Partez donc récupérer le chapeau, allez ! Pour cela, montez sur l'élévateur et laissez-vous pousser par le vent. Une fois le "galurin" saisi, retombez sur l'élévateur (afin, surtout, de ne pas rouler-bouler).



❷ Ensuite, gravissez l'échelle et prenez le sac. Par prudence, placez la plate-forme temporaire à hauteur des tirs des canons pour, bien sûr, les éviter. Emparez-vous du parasol et, une fois la plate-forme disparue, empoignez la clé.

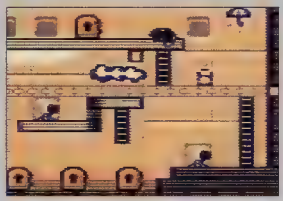
❸ Laissez-vous tomber de la plate-forme, en vous dirigeant vers la droite. Le vent vous évitera d'atterrir sur les pics (merci le vent !). Vous n'avez plus qu'à mettre la clé dans la serrure...



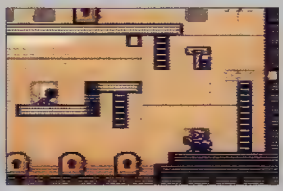
NIVEAU 6-2

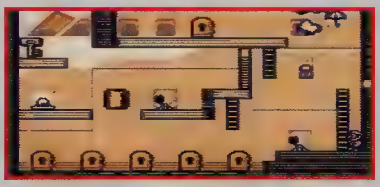
❶ Servez-vous du bloc mobile comme d'un ascenseur afin de récupérer le chapeau, puis actionnez le levier : cette manœuvre ouvrira le rideau de fer.

❷ Pour créer une passerelle, manipulez le levier du bas ! Comme le rideau n'est plus là pour la gêner, elle pourra s'étendre totalement. Gravissez ensuite les deux échelles pour récupérer le sac et le parasol. Enfin, partez saisir la clé.



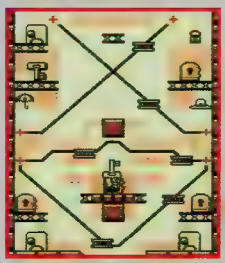
❸ Retournez à la grande échelle et laissez-y votre clé (en haut). Puis descendez vite actionner (encore !!!) le levier. Conséquence : la passerelle se retire et la clé tombe.





❹ Insérez votre clé dans la deuxième porte en partant de la gauche (dans l'euphorie, faites attention au bloc mobile...). Vous voilà enfin à l'intérieur de l'avion (ah, ces passagers clandestins !).

NIVEAU 6-3

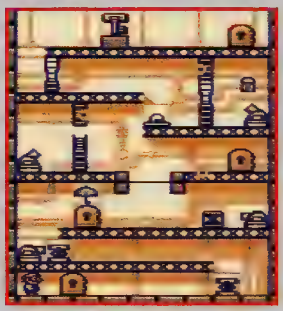


Utilisez les plates-formes mobiles du bas pour atteindre celles du haut. Comment ? En montant sur le bloc du milieu par un saut en extension (ou périlleux). Mais si vous n'y arrivez vraiment pas, tournez-vous vers la solution "levier" ! Récupérez ensuite les items et la clé. Clé qu'il vous faudra introduire dans la porte située au milieu du niveau. C'est tout !

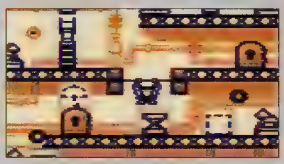
NIVEAU 6-4

Actionnez le levier qui mettra en marche la plate-forme vous approchant de... Pauline. Mais faites attention au vent, à l'engrenage et aux boulets de canon !

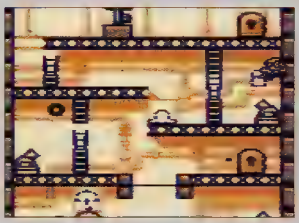
NIVEAU 6-5



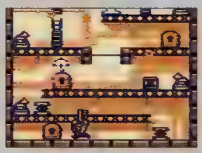
❶ Pour franchir les deux premières plates-formes, effectuez plutôt des sauts en extension ou périlleux : vous gagnerez du temps et diminuerez les risques de vous prendre un obus ! Récupérez le parasol puis placez le ressort sous la barre fixe pour pouvoir l'atteindre (la barre bien sûr...).



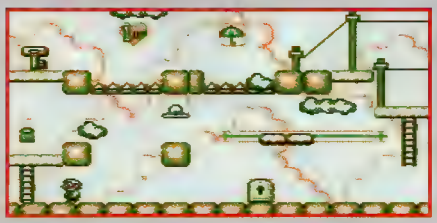
❷ Grâce à cette même barre fixe, projetez-vous sur le chapeau. Puis saisissez prudemment le sac se trouvant au-dessus du canon. Surtout faites attention aux obus lorsque vous attendez la mise en place des échelles mobiles (avant d'allez prendre la clé).



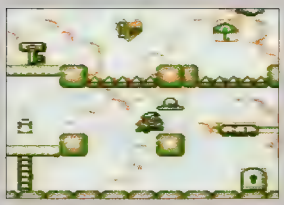
❸ Evidemment, la porte de sortie se trouve tout en bas ! Il va donc falloir redescendre avec prudence...



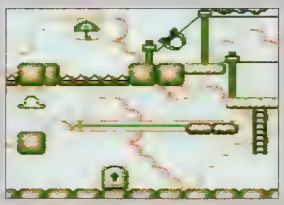
NIVEAU 6-6



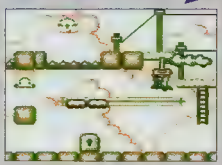
❶ Grimpez à l'échelle (le sac vous attend) puis sautez d'un gros bloc à l'autre : la force du vent vous y aidera. Chapeau en main, bondissez sur les plates-formes mobiles pour rejoindre les barres fixes.

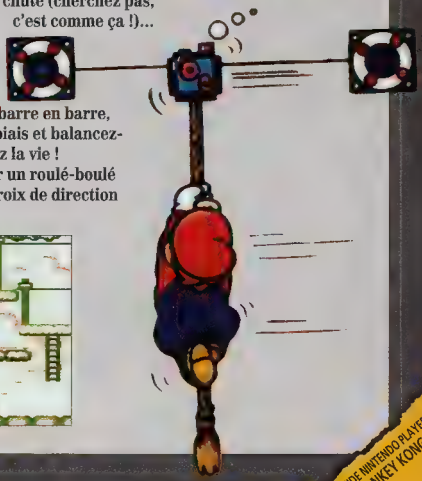


❷ Après avoir "voltigé" de barre en barre, installez-vous sur celle en biais et balancez-vous à fond. En vol, attrapez la vie !
À l'atterrissage, pour éviter un roulé-boulé sur les pics, maintenez la croix de direction vers la gauche.

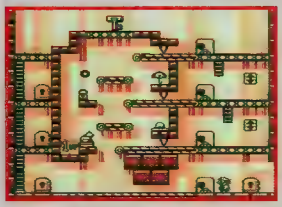


❸ Clé en main, sautez par-dessus les pics grâce au vent (le parasol est récupéré), et revenez sur cette plate-forme. De là, laissez-vous tomber au sol ; la clé évitera à Mario d'être assommé à l'issue de cette chute (cherchez pas, c'est comme ça !)...

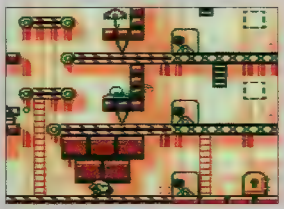




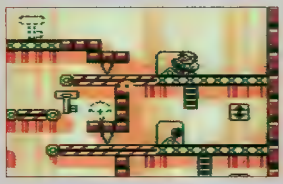
NIVEAU 6-7



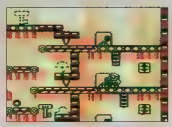
❶ Si vous voulez récupérer le 1 Up et les items, vous n'avez pas le choix : grimpez aux échelles de gauche — ne prenez pas la clé ! —, et descendez par la droite en empruntant les échelles coupées. Puis placez la première échelle temporaire tout en bas (à gauche de l'écran), sous le petit tapis roulant. Descendez encore et disposez la seconde échelle temporaire sous la plate-forme sur laquelle vous êtes. Enfin, dégringolez vite de la première échelle afin de récupérer la vie et les items.
PS : Inutile d'effectuer "ce tour" si vous voulez juste terminer le niveau.



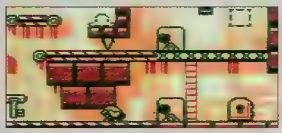
❷ Pour terminer le niveau, suivez les instructions ! Emparez-vous de la clé et jetez-la sur le grand tapis roulant, elle chutera alors sur le petit à gauche. Ensuite, tirez le levier, la clé atterrira sur le grand tapis roulant du dessous. Il ne vous reste plus qu'à descendre la chercher rapidement.



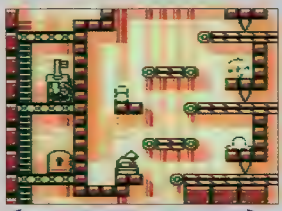
❸ Effectuez la manip' identique (sauf qu'il faut commencer par pousser le levier) afin d'amener la clé sur la dernière plate-forme. Élémentaire !...



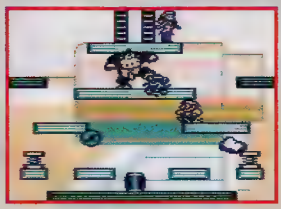
❹ Arrivé à hauteur de la dernière plate-forme, refaites la même chose (cette fois-ci, la clé atterrira sur le grand tapis roulant du bas), tout en plaçant l'échelle provisoire sous la plate-forme où vous vous tenez.



❺ Il faut hisser la clé jusqu'à la dernière porte, pour ouvrir le niveau suivant. Ho hisse !



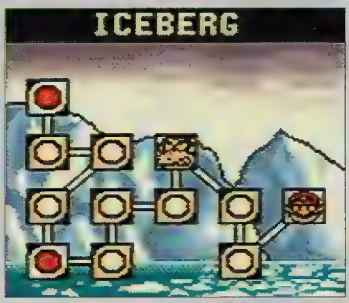
NIVEAU 6-8



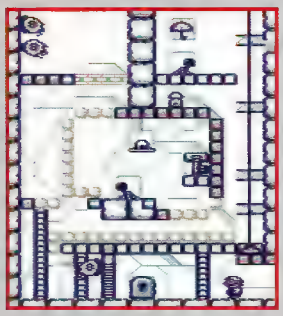
Méfiez-vous du vent ! À part cela, c'est la routine : il suffit de balancer trois barils à la face du gorille ; celui-ci s'en ira... avec votre belle. Quel obsédé ce singe !

NIVEAU 7 L'Iceberg

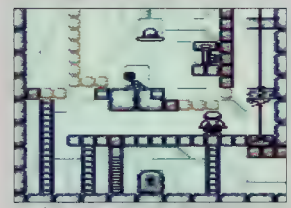
L'avion dans lequel vous êtes atterrit sur un iceberg géant ! Donkey s'y réfugie tel l'abominable homme des neiges. Mario, infatigable, le poursuit implaquablement tel Tintin à la poursuite du Yéti. Heureusement, les flammes échappées de l'avion feront fondre la glace entre ces deux persos, si bien que Mario aura tendance à glisser dans les bras du gorille !

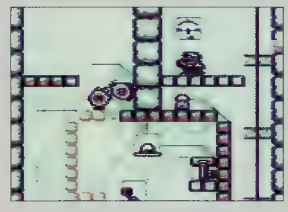


NIVEAU 7-1



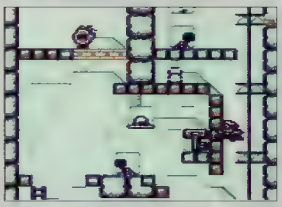
❶ Attendez que la flamme fasse fondre la glace, avant de la suivre en empruntant l'ascenseur.



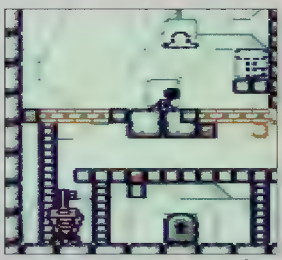


❷ Une fois en haut, récupérez le parasol et actionnez le levier pour libérer les deux flammes à gauche. Celles-ci vont faire fondre les parois de glace qui emprisonnent la clé. Laissez-les faire plusieurs tours, jusqu'à ce que vous n'entendiez plus le bruit des blocs gelés qui disparaissent. Quand les flammes ont achevé leur œuvre, enfermez-les si possible…

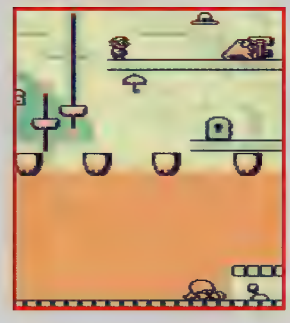
❹ Effectuez un saut en extension (ou périlleux) pour récupérer le chapeau et atterrir près de la clé. Prenez-la et jetez-la tout en bas. Puis actionnez rapidement le levier pour relever le rideau de fer qui vous bloque l'accès à la porte… Mais, une passerelle se crée, vous bloquant également. Alors descendez rapidement par l'échelle et sautez sur la clé. Saisissez-la et allez ouvrir la porte.



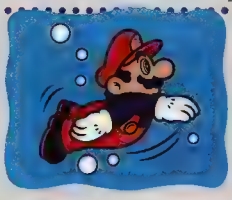
❸ Bien que l'ascenseur monte, rien ne vous empêche de descendre le long de celui-ci, par la gauche (n'oubliez pas le sac !).



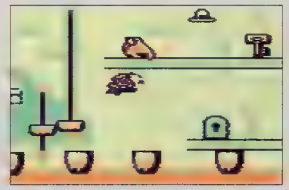
NIVEAU 7-2



❶ Jetez-vous à l'eau pour actionner ce levier qui enclenchera les plates-formes mobiles. Éloignez prudemment le poulpe du levier : il vous donne un look de scaphandrier ridicule et vous fera perdre du temps en vous empêchant de remonter.

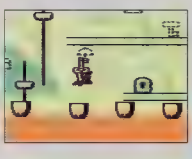


❷ Utilisez les petits icebergs pour atteindre la plate-forme mobile de gauche (et récupérer le sac). Attention ! sautez continuellement pour que les icebergs ne coulent pas sous votre poids…
Bondissez sur la plate-forme de droite, puis sur le parasol. Et revenez sur les plates-formes.

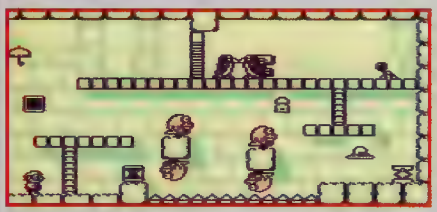


❸ Saisissez le chapeau, puis emparez-vous de la clé. Jetez-la ensuite sur ce gros "phoque de morse" qui vous attaque… afin de le tuer (Brigitte Bardot n'est pas là, profitez-en !).

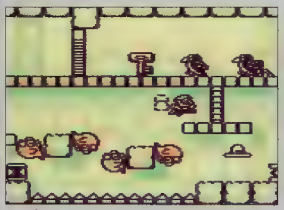
❹ Clé en main, descendez prudemment de la plate-forme mobile sur un iceberg. Sautez — pour ne pas couler — jusqu'à la porte.



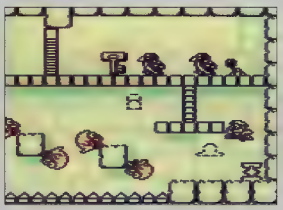
NIVEAU 7-3



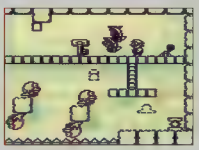
❶ Bondissez de bloc en bloc (ou de morse en morse) pour éviter les pics, puis sur la plate-forme de l'échelle (le sac à main est en main !).



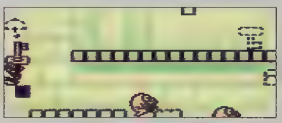
❷ Descendez prendre le chapeau et remontez par le ressort. N'essayez pas de le récupérer en ramenant la clé : c'est plutôt hasardeux !



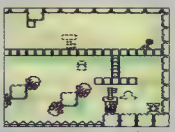
❸ Grimpez en haut de l'échelle et attendez que les pingouins passent : leur contact est mortel ! Actionnez le levier pour vous ouvrir le passage. Ensuite, comme BB n'est pas là, prenez un pingouin pour le fracasser sur un autre ! Vous pouvez embarquer la clé.

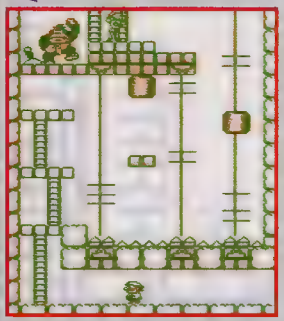


❹ Bondissez du bord de la plate-forme sur le parasol, puis sur la case du cube. Placez celui-ci sous vos pieds... afin de ne pas tomber de haut.



❺ Pour rejoindre la sortie (dissimulée sous l'échelle de droite), repassez par-dessus les morses.

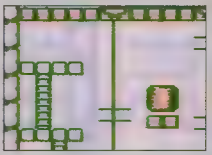




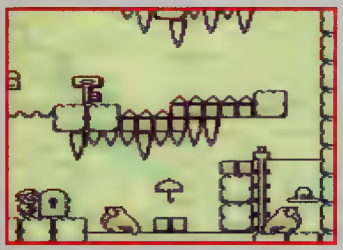
NIVEAU 7-4

Voici un boss pas évident : DK inverse le sens de fonctionnement des ascenseurs. Attention, si vous n'êtes pas suffisamment rapide, ils vous descendront sur les pics ! Par ailleurs, il faut s'approcher des blocs pour réussir à les faire tomber.

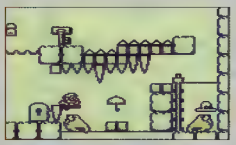
Pour passer sur le dernier ascenseur, faites ceci : sautez de l'avant-dernier sur le dernier, puis revenez tout de suite sur l'avant-dernier. Une fois que le bloc est tombé, ressautez sur le dernier ascenseur, avant que le bloc ne remonte. Est-ce clair ?



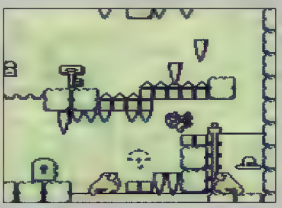
NIVEAU 7-5



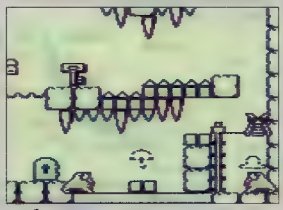
❶ Bondissez par-dessus la première stalactite — qui vient de chuter — pour atterrir sur le dos du morse. Attention à ne pas vous prendre la deuxième stalactite sur la tête !



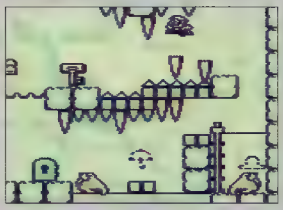
❷ Faites tomber les deux suivants, et effectuez un saut en extension/ périlleux de la dernière stalactite à la plate-forme de droite.



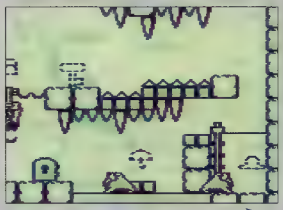
❸ Bondissez sur la barre fixe pour prendre le chapeau, puis pour atterrir sur la plate-forme du haut.



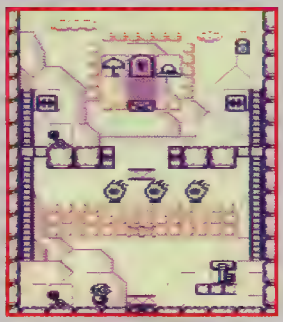
❹ Traversez les pics, grâce aux stalactites, pour rejoindre la clé.



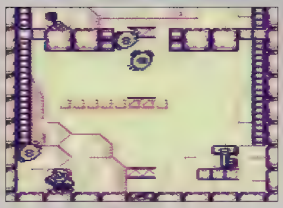
❺ Descendez jusqu'à la porte en passant par les cubes (n'oubliez pas de prendre votre sac à main).



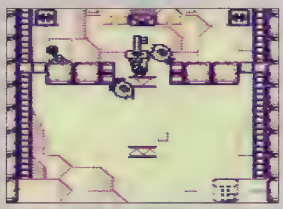
NIVEAU 7-6



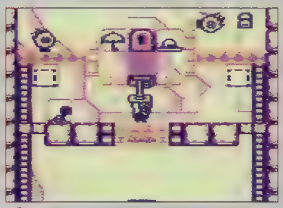
❶ Manipulez le levier plusieurs fois afin de faire tomber les flammes sur les blocs de glace, situés sur le trajet de l'ascenseur.



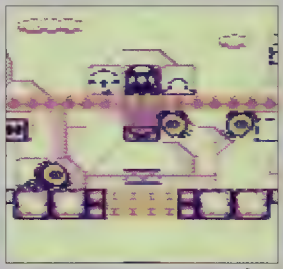
❷ Prenez ensuite la clé et empruntez l'ascenseur jusqu'en haut.



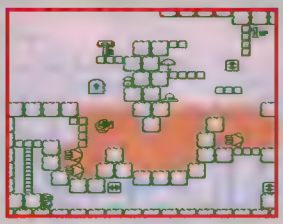
❸ Avec la manette du haut, ouvrez à nouveau le passage et enfermez-vous, avec les flammes, dans la partie supérieure. Installez plusieurs fois les deux plates-formes temporaires comme sur la photo (juste au-dessus des échelles), ceci pour que les flammes fassent fondre les blocs glacés bloquant la porte.

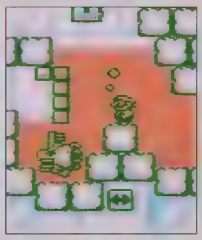


❹ Replacez une plate-forme temporaire sous la porte afin d'y accéder. Jetez votre clé dessus et montez par une échelle. N'oubliez pas de ramasser les items avant de sortir !

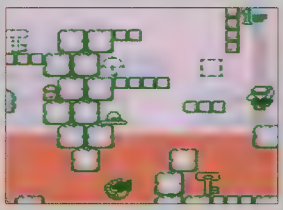


NIVEAU 7-7



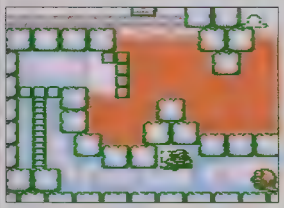


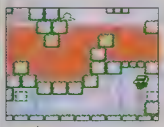
❶ Prenez la clé pour aller tuer le calmar de droite. Au passage, récupérez le parasol et la case de l'échelle temporaire. Puis placez cette dernière de manière à atteindre la vie. Ensuite balancez la clé sur le calmar à partir du bloc de glace ; oubliez-la et grimpez récupérer le 1 Up. Gain de temps : une seconde ! Revenez saisir la clé.



❷ À l'aide de la clé, assommez le poisson ! Récupérez ensuite le chapeau et tuez les deux calmars de gauche (car vous êtes politiquement neutre).

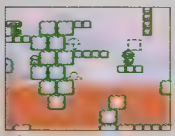
❸ Laissez la clé et descendez de l'échelle afin d'entrer dans la grotte sous-marine. S'il n'est pas mortel, le petit morse vous fait néanmoins perdre du temps. Placez ensuite la plate-forme temporaire sous la porte de sortie.



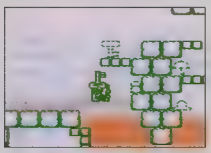


❹ Dirigez-vous vers la case de l'échelle, et placez celle-ci pour sortir.

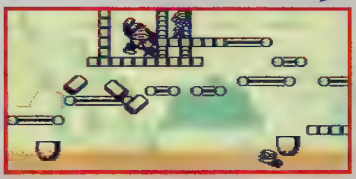
❺ Partez récupérer l'autre case de l'échelle afin de relancer le compte à rebours (placez l'échelle n'importe où). Bondissez sur la plate-forme de gauche, puis, grâce à un saut en extension, attrapez le parasol et atterrissez sur la plate-forme du haut.



❻ Prenez la clé et descendez rapidement vers la sortie. Stopppp !!! Posez-la, allez chercher le sac et reprenez-la vite pour ouvrir la porte !

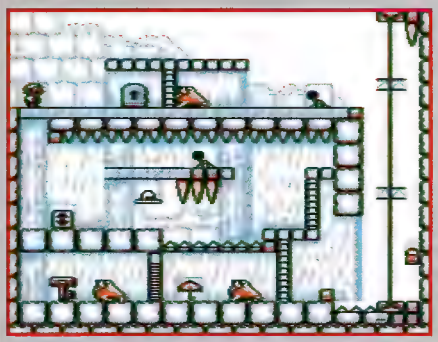


NIVEAU 7-8



Comme vous l'avez déjà fait, sautez en même temps que Kong afin de ne pas être assommé (deux fois : la première par le tremblement, la seconde — fatale — par la chute d'un objet sur la tête). Il vaut mieux traverser à la nage qu'utiliser les icebergs dont un seul vous servira (à grimper sur les tapis roulants).

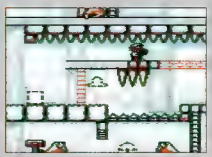
NIVEAU 7-9



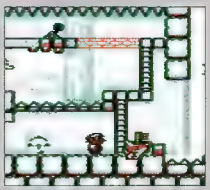
❶ Actionnez le levier près de l'ascenseur pour qu'il monte (cela sera utile plus tard). Placez-vous sur une des plates-formes (du même ascenseur) et approchez-vous de la stalactite afin qu'elle se décroche. Puis installez-vous dessus pour descendre "cool la vie". En bas, vous récupérez le sac.

❷ Passez sous les stalactites pour les faire tomber et prendre le parasol. Remontez vite par l'échelle et traversez la zone des pics à l'aide des stalactites.

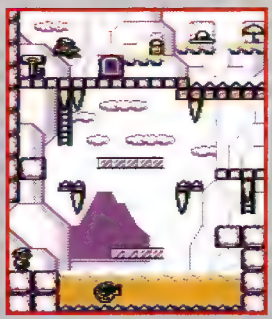
❸ Attrapez le chapeau et placez l'échelle de manière à atteindre ce levier que vous actionnerez : cela libérera la clé et créera une passerelle.



❹ Prenez la clé, tuez les deux gros morses et remontez jusqu'à la porte par l'ascenseur.

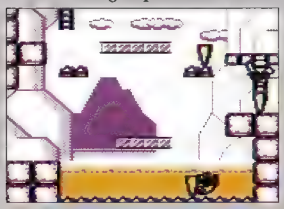


NIVEAU 7-10

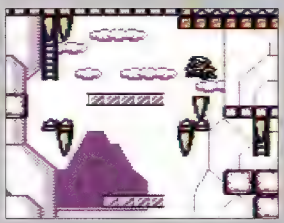


❶ Approchez-vous de ces stalactites, cassez-les et bondissez dessus pendant leur chute, puis, sans tarder, sur les plates-formes.

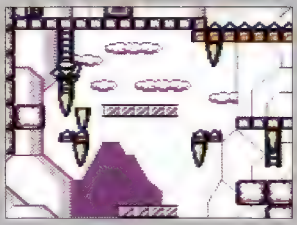
❷ Faites descendre cette stalactite et installez-vous dessus afin d'être en mesure de grimper à l'échelle.



❸ Comme toujours, il suffit de s'approcher de la stalactite pour la faire tomber (si ce n'est déjà fait...), et ensuite traverser les pics.

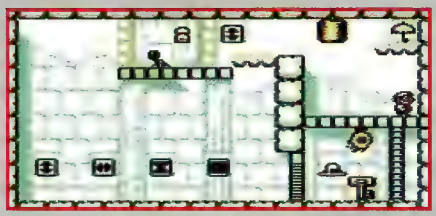


❹ Après avoir décroché le premier stalactite, montez dessus : cela fera descendre le second. Bondissez alors dessus lorsqu'il se trouve à hauteur de l'échelle, pour pouvoir grimper à celle-ci. C'était l'astuce du niveau !

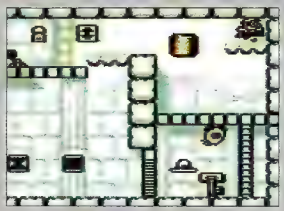


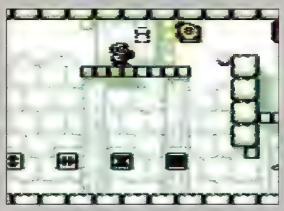
❺ Récupérez prudemment les items en vous déplaçant sur les plates-formes croulantes par petits sauts. Il ne vous reste plus qu'à vous emparer de "the key".

NIVEAU 7-11

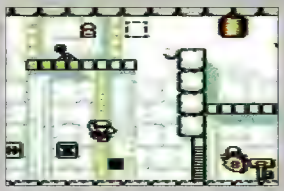


❶ Servez-vous de ce bloc comme d'un ascenseur pour récupérer le parasol et vous diriger ensuite à gauche. Faites gaffe à ne pas terminer en crêpe !



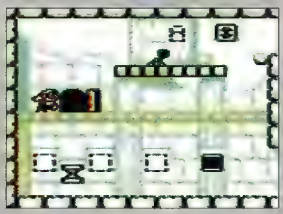


❷ Placez l'échelle temporaire sous la pièce contenant le levier. Pour y grimper, il faut d'abord descendre (eh oui !) en douceur en vous servant d'un cube "croulant". Enfin, pour relancer le compte à rebours, vous pouvez sauter sur la case du cube provisoire, et placer celui-ci sous vos pieds (pour amortir la chute).



❸ Une fois en haut, prenez le sac et actionnez le levier afin de libérer la clé et la flamme. En remerciement, celle-ci viendra vous délivrer en faisant fondre les murs de glace. Redescendez grâce à l'échelle temporaire ou aux cubes "croulants".

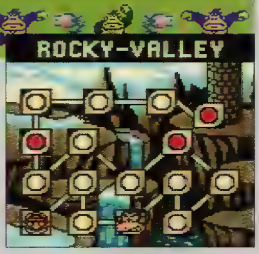
❹ Placez la plate-forme temporaire comme indiqué sur l'image (la porte — invisible — s'y trouvant). Servez-vous ensuite du ressort éphémère afin de pouvoir balancer la clé sur la plate-forme. Puis installez vite l'échelle sous la même plate-forme et rejoignez la clé et la sortie (qui se trouve à trois blocs du mur de gauche, horizontalement).



NIVEAU 7-12

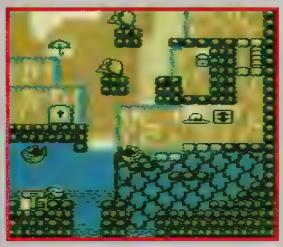
Comme d'hab', vous devez balancer trois barils à ce magnat du pétrole qu'est Kong. Cette fois, faites attention au terrain glissant, aux trous, et aux stalactites.

NIVEAU 8 Les Rocheuses

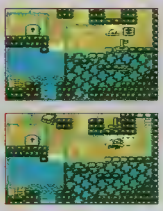


L'iceberg a dérivé pour venir s'échouer sur la côte Ouest des États-Unis. Ce monkey de Donkey en profite pour courir se réfugier dans les Rocheuses. Petit cours de géographie express, sortez vos cahiers : les Rocheuses sont une grande chaîne de montagnes qui s'étend du Canada au Nouveau-Mexique. Tellement grande même que ce stage est celui qui comporte le plus de niveaux : seize !

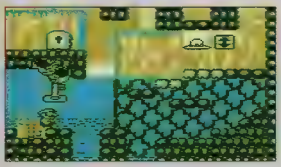
NIVEAU 8-1

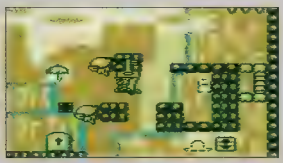


❶ N'hésitez pas à vous jeter à l'eau pour prendre la clé. La pêche étant ouverte, vous avez le droit de tuer les deux poissons.



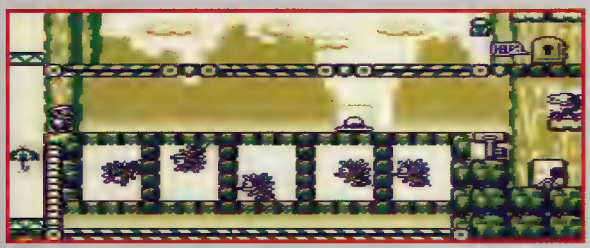
❷ Lancez la clé à travers la plate-forme blanche et rejoignez-la. Puis placez l'échelle temporaire dans le prolongement de celle qui existe déjà. Enfin jetez la clé dans la cavité au-dessus du chapeau et grimpez vite tout en haut.





❸ Placez d'abord le cube éphémère sous le parasol, au niveau du bloc du tatou, et ralliez vite la clé. Attrapez-la, ainsi que le sac, et bondissez jusqu'au cube éphémère afin de prendre le parasol. Il ne vous reste plus qu'à prendre la porte.

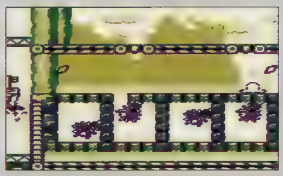
NIVEAU 8-2



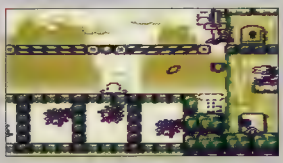
❶ Sautez de mur en mur, sans poser les pieds sur le plafond des pièces qui enferment les hérissons (ils s'effondrent, ce qui libère ces derniers). Même pour récupérer le chapeau, il est inutile de marcher "au plafond". Attention ! lors de vos sauts, méfiez-vous des projectiles lancés par la plante.

❷ Pour remonter, actionnez le levier afin que l'ascenseur de gauche aille de bas en haut. Prenez votre clé et retraversez en évitant d'écraser un hérisson (c'est lui qui vous crèverait !).

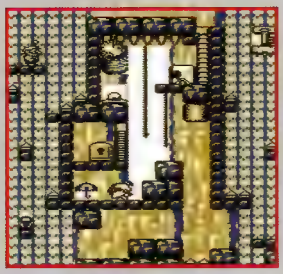
❸ N'oubliez pas le parasol lorsque vous sauterez sur l'ascenseur !



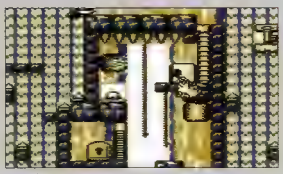
❹ Attention à ne pas marcher sur les joints entre les tapis roulants : ils s'écroulent (normal, ce n'est pas Mario le plombier qui les a installés !). N'oubliez pas d'attraper le sac avant de vous précipiter sur la porte.



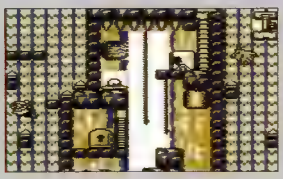
NIVEAU 8-3



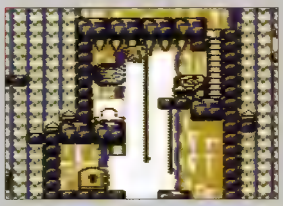
❶ Faites l'effort de passer par le haut : vous gagnerez du temps !



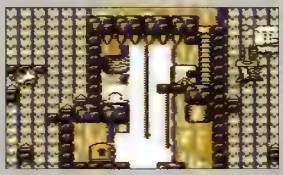
❷ Si vous êtes mauvais nageur, descendez la cascade en slalomant entre les pics. Remontez ensuite.



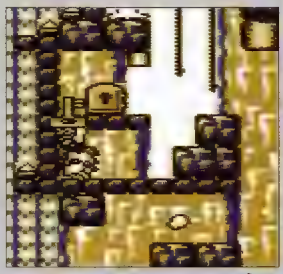
❸ Voilà votre premier objectif : prendre le chapeau et, surtout, actionner le levier pour ouvrir la porte menant à la sortie.



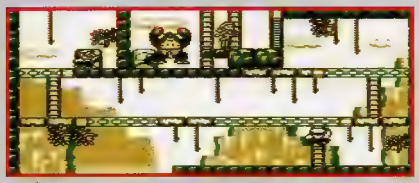
❹ Second objectif : saisir la clé et l'apporter jusqu'à la porte.



❺ Avant de sortir, n'oubliez pas votre parapluie !

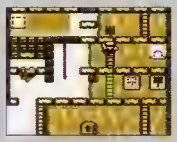


NIVEAU 8-4

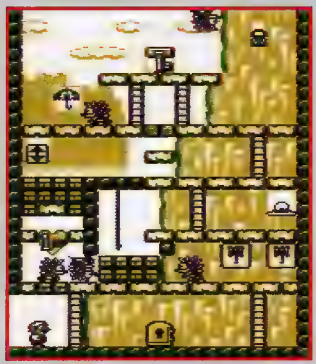


Allez actionner le levier afin d'ouvrir le rideau de fer qui vous empêche d'atteindre Pauline. Gare aux hérissons et à ce gros ouistiti de Kong qui enlève les plates-formes ! Réfugiez-vous sur les lianes et les échelles.

❷ À présent, dirigez-vous pour prendre le chapeau et la case de l'échelle. Placer cette dernière dans la continuité de celle parallèle à la liane. Puis redescendez chercher le marteau et grimpez à trois échelles.

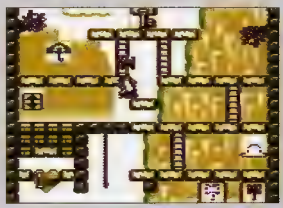


NIVEAU 8-5

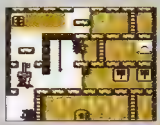


❶ À l'aide d'un marteau, cassez les briques de cet étage, notamment celles situées sous le 1 Up (pour libérer le passage). Écrasez les hérissons par la même occasion — les automobilistes le font bien sans remords…

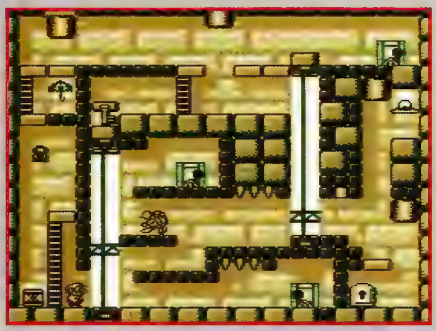
❸ Avec votre marteau, cassez les deux briques du milieu et, dans la foulée, celles situées à gauche, à l'étage inférieur.



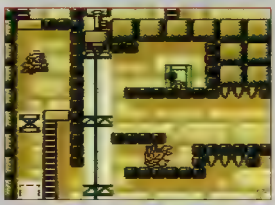
❹ Il ne vous reste plus qu'à transporter la clé jusqu'à la porte, sans oublier les autres items !



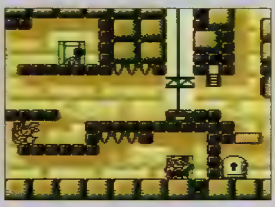
NIVEAU 8-6



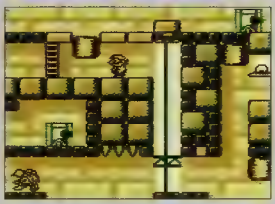
❶ Prenez le ressort temporaire et placez-le près de la petite plate-forme située au-dessus de vous. Montez en haut de l'échelle et utilisez le ressort pour atteindre le sac.



❷ Actionnez cette manette pour lever le rideau métallique amenant à la porte, et faire monter l'ascenseur situé au-dessus de vous. Empruntez ce dernier.



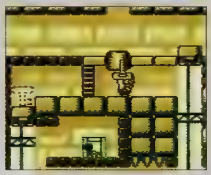
❸ Faites gaffe à ce bloc avant de monter plus haut.



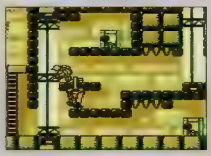
❹ Méfiez-vous du second bloc en allant chercher le parasol.

❺ En prenant toujours garde aux blocs, allez manipuler ce levier : le rideau se rabaisse mais l'ascenseur redescend.

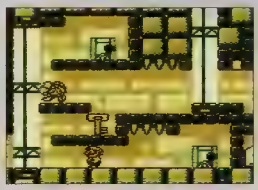
❻ Saisissez votre clé et prenez l'ascenseur. En bas, dirigez-vous vers la première manette.



❼ Pour éviter de vous retrouver inutilement dans la pièce du dessus (avec le levier), franchissez vite le passage du scorpion par le bas.

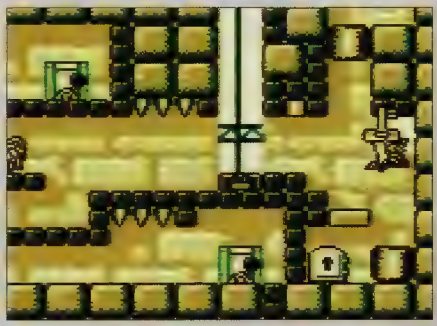


❽ Retournez à la première manette et levez le rideau une dernière fois. Si vous ne vous êtes pas fait coincer dans la pièce du dessus, vous devez jeter votre clé à cet endroit (pour ne pas qu'elle soit bloquée entre les deux plates-formes).



❾ Faites tomber le premier bloc et utilisez-le tel un ascenseur pour aller attraper le chapeau.

❿ Avec prudence, récupérez la vie cachée par le bloc, avant de sortir.

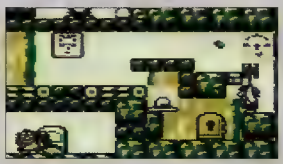


NIVEAU 8-7

❶ Commencez par ne pas oublier de prendre le sac... même s'il est bien camouflé.

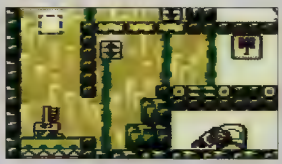
❷ Pour descendre, placez cette échelle temporaire sous sa case.

❸ Saisissez le marteau et allez casser toutes les briques qui emprisonnent le parasol. Ressortez là où se trouve le chapeau.



❹ Placez cette échelle éphémère afin de remonter et ramasser la clé.

❺ Pour éviter de vous faire empaler, posez la plate-forme provisoire sur les pics et dirigez-vous vers la porte de sortie.

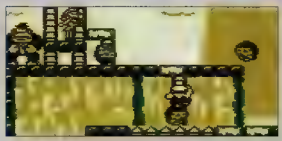


NIVEAU 8-8

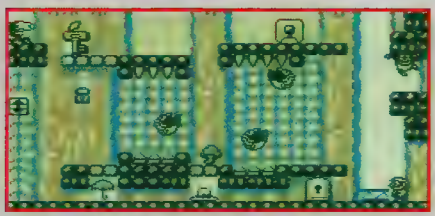
❶ Abritez-vous sous la plate-forme vert foncé et attendez qu'un rocher arrive.

❷ Tel un acrobate, montez sur le rocher pour traverser les pics.

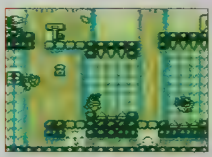
❸ Grimpez sur un autre rocher et empruntez l'échelle pour rejoindre votre Pauline.

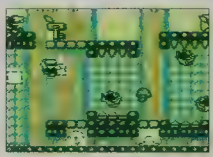


NIVEAU 8-9

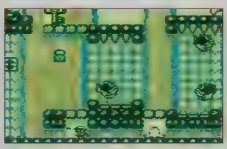


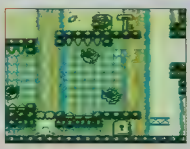
❷ Il est préférable de monter sur la plate-forme au-dessus du parasol, puis d'effectuer un saut en extension/périlleux pour atteindre la case de l'échelle temporaire. Cela vous évitera de nager dans la cascade. Placez ensuite l'échelle près du sac et grimpez-y.





❶ Pour rapetisser et passer ainsi dans le tunnel, sous les cascades, rien de tel qu'un champignon ! Vous y ramasserez le chapeau et le parasol.





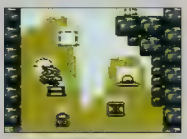
❸ Prenez la clé, puis tirez la manette afin de faire descendre l'ascenseur en bas de la porte (faites attention aux tirs de la plante et de DK Junior !). Vous n'avez plus qu'à descendre.

NIVEAU 8-10

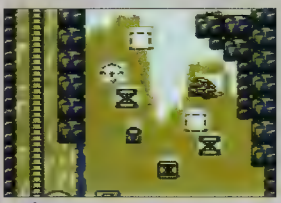
❶ Déplacez-vous en sautillant — pour ne pas faire tomber les blocs instables — jusqu'à la case du ressort temporaire. Placez ce dernier à hauteur du bloc sur lequel est la clé, et prenez la vie.

❷ Courez vers la clé et atterrissez tranquillement sur le ressort. Une fois qu'il a disparu, prenez la clé et jetez-la vers la gauche. Elle devrait tomber sur l'avancée, près de la porte.

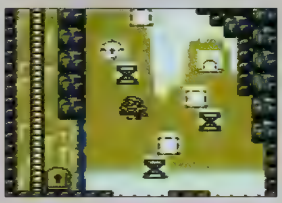
❸ Sautez dans le vide afin de rejoindre la première case à ressort. Placez celui-ci sur votre trajectoire, qui, forcément, est proche de l'emplacement du parasol ! Un petit saut à partir du ressort suffira à atteindre ce dernier.

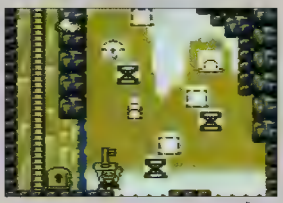


❹ Du premier ressort, jetez-vous sur le second, puis placez-le également sur votre trajectoire : le chapeau est à votre portée.

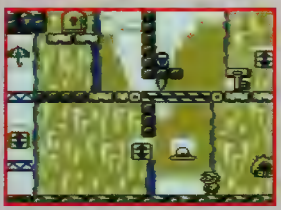


❺ Toujours selon la même technique, bondissez sur un ressort que vous placez ensuite sur votre trajectoire. Réalisez un nouveau saut de manière à atteindre le sac avant d'atterrir sur l'avancée. Grouillez-vous de prendre la clé, elle va bientôt disparaître. Et ne ressautez plus jamais à l'élastique... sans élastique !



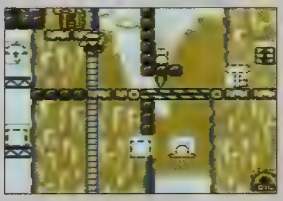


NIVEAU 8-11

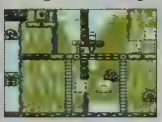


❷ Mettez-vous au bord de l'ascenseur. Sautez et jeter votre clé sur la droite... à condition qu'il n'y ait pas d'ascenseur au-dessus de la case de la troisième échelle. Vous atterrirez ainsi sur la case ! Emprunter un ascenseur vous ferait perdre du temps.

❸ Disposez l'échelle sous le bord droit de la plate-forme de la porte, et placez la seconde dans la continuité. Puis grimpez à la première échelle.

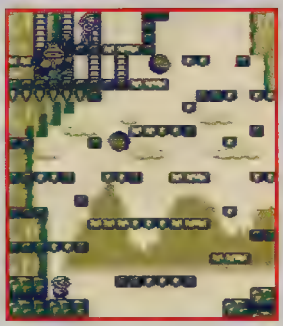


❶ Prenez le chapeau puis placez l'échelle temporaire sous le cylindre du tapis roulant. Montez et, une fois en haut, saisissez le sac ; ensuite touchez la case de l'échelle près de la clé, avant que la première échelle ne disparaisse. Disposez la deuxième échelle sur le bord gauche du tapis roulant, et jetez la clé sur ce dernier. Dépêchez-vous de chercher la clé de l'autre côté grâce aux échelles (il faudra sauter du haut de la première pour arriver à temps).



❹ Récupérez vite la clé et lancez-la sur la plate-forme de la porte, puis montez immédiatement à la seconde échelle. Ouf, il était temps !

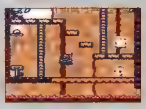
NIVEAU 8-12



Voilà un niveau écrasant de difficulté ! Vous devrez ne pas rester trop longtemps sur les plates-formes croulantes, et faire de nombreux sauts en extension (ou périlleux) afin de grimper rapidement. Cela pour éviter d'avoir à esquiver toujours plus de rochers.

NIVEAU 8-13

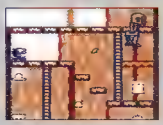
❶ Touchez la case de la plate-forme temporaire, et placez cette dernière



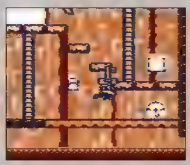
sous le parasol pour le récupérer... sans oublier le sac.

❷ Récupérez le chapeau par un saut en extension/périlleux effectué à partir de la clé, puis revenez à la case (départ !).

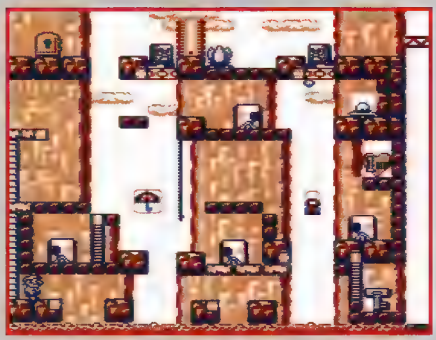
❸ Replacez la plate-forme exactement au même endroit, courez chercher la clé et jetez-la au pied de l'échelle.

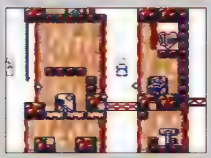


❹ Récupérez la clé. Pour éviter les tirs de la plante, placez cette fois-ci la plate-forme temporaire à sa hauteur (et à droite de l'échelle). Jetez la clé sur cette plate-forme, rejoignez-la, et rejetez-la sur la plate-forme au-dessus. Y'a plus qu'à ouvrir la porte !



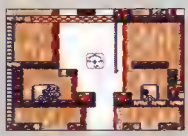
NIVEAU 8-14





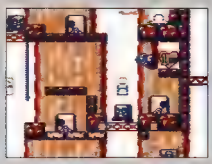
❶ Actionnez le levier à droite : une passerelle se crée au-dessus du trou d'à côté, la clé devient accessible ainsi que la manette de gauche.

❷ Grâce à la manette de gauche, une grande passerelle se positionne en haut, vous permettant d'atteindre le levier qui s'y trouve.



❹ Récupérez le chapeau, et jetez-vous dans le vide afin d'atterrir sur le bloc vivant. Puis faites un saut périlleux afin d'atteindre la vie.

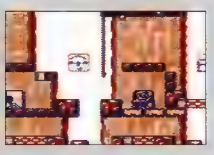
❸ En actionnant le levier du haut, les deux blocs vivants tombent sur les passerelles que vous venez de disposer.



❺ À nouveau, actionnez le levier de droite : une première fois pour faire tomber le bloc vivant ; une seconde fois pour réouvrir les portes menant à la clé et à la manette de gauche.

❻ Avec le levier de gauche, faites chuter le second bloc.

❼ Manœuvrez la manette du milieu afin d'aménager des passerelles en bas, grâce auxquelles (et aux blocs vivants) vous pouvez traverser la lave et vous emparer de la clé.

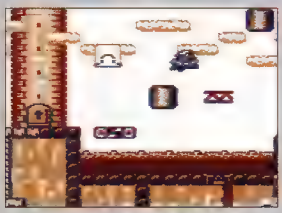


❽ Montez avec la clé jusqu'en haut en empruntant l'élévateur. Ensuite, n'hésitez pas à vous débarrasser de la plante avec la clé, avant de rejoindre (enfin) la sortie.

NIVEAU 8-15

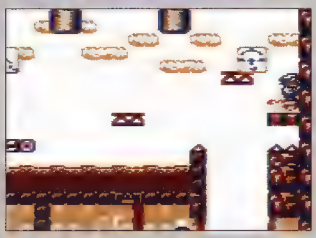
❹ Pour chercher la clé (et le sac), il faut traverser la zone de lave ! Un seul moyen : utiliser les cubes flottants. Attention ! ces blocs s'enfoncent progressivement dans la lave sous votre poids (lourd). Alors sautillez pour éviter de couler.

❺ Clé en main, traversez la lave jusqu'à la rive gauche. Au niveau de la vie, bondissez sur la plate-forme. Prenez le ressort qui s'y trouve et placez-le à bonne hauteur pour pouvoir grimper sur la plate-forme (au-dessus). *PS :* vous pouvez commencer le niveau en récupérant la vie grâce à un cube, c'est plus prudent. Pour finir, amenez tranquillement la clé jusqu'à la porte.

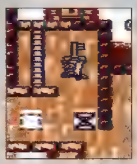


❶ Effectuez un saut en extension/périlleux pour attraper le chapeau, et faites tomber le bloc (en vous approchant du bord du tapis roulant) sans plonger vous-même dans la lave ! Grimpez vite sur le bloc (le mieux est d'avancer vers lui quand il se trouve dans la lave ; le tapis roulant donne de l'élan). Puis bondissez sur l'élévateur.

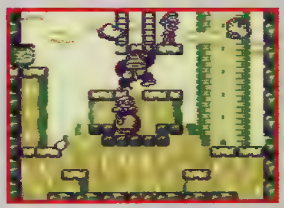
❷ Placez-vous au bord de l'élévateur et sautez sans tarder sur le deuxième bloc, avant que ceux-ci ne soient trop élevés.



❸ Du deuxième bloc, passez à l'ascenceur au moment opportun (s'il n'y en a pas, mieux vaut sauter sur les pierres friables un instant ; sans cela le bloc vous écraserait arrivé en haut, ou vous tomberiez de trop haut). Au passage, le parasol devra être récupéré.



NIVEAU 8-16



Pour atteindre le poilu belliqueux, réfugiez-vous d'abord sur un des bords de la tranchée du milieu. Ensuite, montez sur les pierres qu'il jette (inutile de sauter pour grimper dessus). Et balancez-lui en trois... sans sauter trop haut pour ne pas qu'il vous attrape.

Plus qu'un seul niveau... au prochain numéro !
Bubu Weismüller, l'ami de Cheetah.

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

M6M LA CHAINE MUSICALE

le nouvel Observateur

FUN Radio

KONAMI®

AVANT

ON JOUAIT AVEC ÇA...

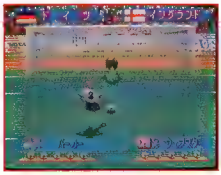
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

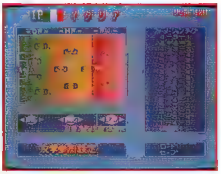
SOS LYNX

36.15
LUDI GAMES*

SUPER NINTENDO™

...MAIS LES MEILLEURS JOUENT AVEC ÇA!



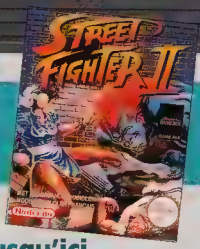


LA SUITE DE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER EST ENFIN ARRIVEE SUR SUPER NINTENDO ! INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE, PARRAINE PAR BERNARD LAMA, VA METTRE TOUS LES AUTRES JEUX DE FOOT SUR LA TOUCHE GRÂCE À QUARANTE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES ET PERFECTIONNEMENTS PAR RAPPORT À L'ORIGINAL, AVEC PLUS DE 50 COMMENTAIRES DIFFÉRENTS !

- **36 ÉQUIPES COMPOSÉES DE JOUEURS CÉLÈBRES,**
- **16 FORMATIONS,**
- **8 STRATÉGIES, MODIFIABLES EN COURS DE JEU**
- **20 JOUEURS,**
- **9 NIVEAUX TECHNIQUES**
- **POSSIBILITÉ DE JOUER À 4 AVEC UN ADAPTATEUR,**
- **POSSIBILITÉ DE METTRE UN JOUEUR EN FORMATION D'ATTAQUE ON / OFF**
- **POSSIBILITÉ DE MARQUAGE INDIVIDUEL, DU JAMAIS VU SUR UN JEU 16 BITS**
- **DE NOUVELLES STRATÉGIES DE JEU : COMBINAISONS DE PASSES ET NOUVEAUX STYLES DE TACLES**
- **DIFFÉRENTES RÉCUPÉRATIONS DE BALLES AVEC LE GARDIEN DE BUT EN MANUEL...**

LUDI GAMES

STREET FIGHTER II



Alors que de multiples versions du hit de Capcom ont vu le jour sur Super Nintendo, la portable était jusqu'ici négligée. Heureusement désormais, elle aussi possède son Street'.

Il fallait oser le faire ! Ce n'est un secret pour personne, les jeux de voiture et de baston supportent généralement assez mal la conversion sur Game Boy. La portable est ce qu'elle est : une console 8 bits. De ce fait, sans parler des graphismes, l'animation et la jouabilité s'en ressentent. Et Street Fighter II, tout hit qu'il est, n'échappe pas à la règle. Difficile en effet de faire des "enchaînements-de-la-mort-qui-tue-la-vie-vivante" quand on ne dispose que de deux boutons, un punch et un kick. Mais rassurez-vous, ce n'est tout de même pas dramatique. Les coups spéciaux sont toujours là, et il est possible de réaliser quelques combinaisons sympa dans ce SFII Game Boy.

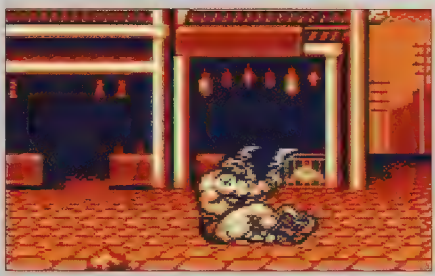
Bison aux prises avec Sagat.

LES SACRIFIÉS

Tout comme Mortal Kombat en son temps, Street n'arrive pas au complet sur Game Boy. Deux persos ont disparu : E. Honda, le vaillant sumo, et Vega, le fougueux Espagnol. Que voulez-vous, on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre ! Quoi qu'il en soit, tous les autres sont là. Y compris Balrog, Sagat et M. Bison, lesquels n'étaient pas disponibles

Le choc promet d'être rude entre Ryu et Balrog.

Mieux qu'une radiographie générale : l'électricité de Blanka !

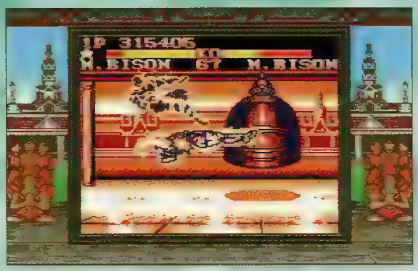


Zangief est toujours aussi redoutable au corps à corps.

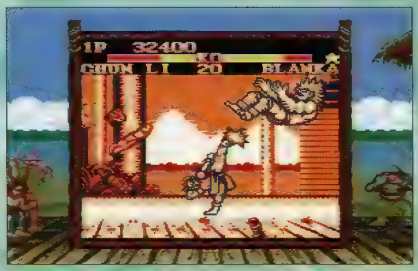
Le Dragon Punch est toujours aussi utile.

OH LES JOLIS DÉCORS SUR SGB

Si vous disposez du Super Game Boy, vous pourrez jouer sur votre télé en profitant des décors tirés de la première version sur Snes. Ici par exemple, ceux de Bison et Blanka.



Un combat de boss, ça ne plaisante pas.



Blanka s'est fait cueillir en plein vol.

sur Street Fighter II premier du nom. Ce qui, au total, vous permet de choisir parmi neuf combattants.

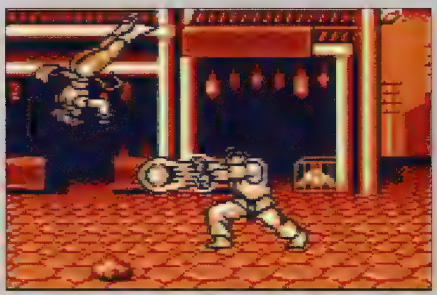
NOMADE OU SÉDENTAIRE ?

En utilisant le Super Game Boy, les décors de chaque perso sont représentés en fond et en couleurs, mais surtout, vous pouvez jouer à deux (à condition de posséder deux manettes...). Comme sur la portable, mais à l'aide du câble Link.

Au final, ce "Street Game Boy" s'avère un peu désuet si vous possédez déjà une des nombreuses versions 16 bits... et que vous restez cloîtré chez vous ! En revanche, s'il vous arrive de jouer dans les transports en commun, dans votre jardin, ou encore aux toilettes, bref là où il n'est pas aisé de trimballer sa 16 bits, ce soft peut être intéressant. À condition toutefois d'être un acharné des jeux de baston et du légendaire Street.

Chon

À l'instar des dernières versions du jeu, Chun-Li possède des boules de feu.



Qui c'est qui va se manger la bonne boule d'énergie de Papa Ryu ?

TITRE :	Street Fighter II
ÉDITEUR :	Capcom
CONSOLE :	Game Boy
GENRE :	baston
NBRE DE JOUEURS :	1 à 2 simult.
SAUVEGARDE :	non
MODE CONTINU :	oui
DIFFICULTÉ :	moyenne
ACCESSOIRE :	Game Link, SGB

LES PLUS

Une légende sur Game Boy.
Deux joueurs simultanément.
Les graphismes corrects.

LES MOINS

Deux boutons seulement.

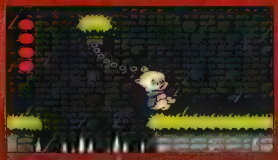
LA NOTE

TESTS éclair

Régime à nouveau allégé pour les Tests éclair *Ultra Player* de ce numéro : une seule page, et trois petites cartouches auxquelles vous avez échappé dans les Sélections.

Porky Pig's Haunted Holiday

Éditeur : Acclaim
Console : Super Nintendo
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : non
Mode continu : oui
Difficulté : facile
Accessoire : aucun



Bruits, animations très original...

Encore un jeu de plate-forme, dans lequel vous manœuvrez l'ami Porky Pig à travers des niveaux sympathiques. Sans apporter de réelles originalités au genre, ce soft fait passer un bon moment même s'il n'est pas à mettre entre toutes les mains. Cette cartouche semble tout indiquée au joueur qui ne connaît rien au plate-forme et qui souhaite s'y mettre. La difficulté est faible, le principe basique, la jouabilité ne demande pas une précision du tonnerre ; bref, voilà un jeu pour les plus petits. Notons tout de même la présence de quelques effets gores : les scrollings et les animations du perso qui ajoutent à cette ambiance bon enfant. Malgré cela, rien de bien transcendant n'est proposé aux fans du genre... en manque de bons titres. Mieux vaut donc qu'ils s'arment de patience ou qu'ils orientent leur choix

Le premier boss : sautez sur sa tête quand il ôte son chapeau, facile.

vers autre chose... avant l'arrivée du nouveau Mario. Quant aux fans du dessin animé, ceux qui l'y trouvent leur compte.

Calimero

Power Rangers The Movie

Éditeur : Bandai
Console : Super Nintendo
Genre : action
Nbre de joueurs : 1 ou 2
Sauvegarde : non
Mode Continu : non
Difficulté : réglable
Accessoire : néant

"Ouh ! attention, une [illegible] palpitante dans ce jeu !

Bien sûr, il est question d'un "film" en jeu. Eh oui, les guillemets sont de rigueur vu le film en question. *Power Rangers*, c'est un peu l'équivalent d'un épisode de *Dragon Ball*, en plus long. D'abord, on retrouve des points communs entre le film et le jeu, notamment les effets spéciaux (pétards, éclairs, décors en carton-pâte...). Ensuite, on s'ennuie autant en regardant le film qu'en jouant, c'est vous dire. Power Rangers n'est pas un jeu de plate-forme mais un jeu d'action à la Final Fight, au cours duquel vos personnages peuvent évidemment se transformer en Power Rangers ; ils sont alors plus puissants. En plus des deux coups disponibles, il en existe un ou deux à découvrir en faisant des manipulations "Street Fighteriennes" (et pourtant il restait des boutons inutilisés sur la manette...). En [illegible] Power Rangers est fait sans saveur, sans odeur et sans surprise. Comme le film, on [illegible] facilement, sans remords aucun.

Stef Le Flou

On frappera sans entrain...

Foreman For Real

Éditeur : Acclaim
Console : Super Nintendo
Genre : grotesque
Nbre de joueurs : 1 ou 2
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : non
Difficulté : élevée
Accessoire : aucun

Le mode Carrière vous permet d'incarner un jeune joueur et de le faire progresser dans la hiérarchie.

L'action est assez confuse, mais ne soit pas complètement nulle.

Il y a quelques mois sortait Super Punch Out, un jeu qui a déchaîné les passions tant à la rédac que dans les cours de récré. Et si l'on a qualifié Punch Out de jeu de boxe délirante, en revanche, il n'en sera pas de même pour Foreman for Real : ce soft n'a rien pour lui ! Certes, les boxeurs sont réalisés à base de [illegible] ils ne sont pas trop mal réussis... mais c'est bien l'unique qualité du jeu. La jouabilité est déplorable et l'intérêt totalement inexistant. Coller des directs ne pose aucun problème, ce qui n'est pas le cas des uppercuts et des crochets. Ainsi, si vous voulez effectuer un uppercut du gauche, il vous faudra mettre la croix de direction dans la diagonale droite et haute. C'est illogique... Il est à déplorer également un gros bug au niveau des samples des voix. En effet, tous les commentaires sont doublés de telle sorte qu'on a l'impression d'avoir à faire à un arbitre bègue ! Bref, je vous déconseille l'achat de ce jeu.

Steve

L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINEE JAPONAISE TIENT SON PREMIER SALON !!!

PLANETE MANGA

DU 13 AU 17 DECEMBRE 1995 A L'ESPACE CHAMPERRET
PARIS 17ème

TOUS VOS HEROS SERONT PRESENTS

VENEZ TOUS VOIR, ESSAYER, ACHETER, ECHANGER...

TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS, JEUX, DESSINS ANIMES Etc...
NOMBREUX CONCOURS ORGANISES
DEMONSTRATIONS D'ARTS MARTIAUX
DEMOS DE JEUX...

PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMES ET BANDES ANNONCES

ENTREE 35 FRS - OUVERT DE 10 H À 20 H
Nocturne le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h
Pour contact Tél. : I. C. S. (1) 46 22 05 27

CHAMPIONS

Alors là, je suis sur le "cul" ! Le défi du dernier numéro (ISS) a remporté un vif succès auprès des amateurs du ballon rond (presque autant que Donkey Kong). Par ailleurs, certains d'entre vous m'ont demandé d'intégrer Unirally dans la rubrique. Soit ! La rédac s'est donc penché sur son cas afin de vous proposer quelques scores et chronos "pas mauvais". Bien sûr, il a fallu "rafraîchir" F-Zero et SMK pour céder de la place au nouveau venu. À vos paddles.

Stonehenge

Cédric COUHÉ, Bernard GALTIÉ et Karim BENDOUMA gagnent un T-shirt Mortal Kombat. Pour son titre de champion incontesté de Superstar Soccer, Cédric remporte en plus une cartouche Killer Instinct. *PS : Karim, passe un petit coup de fil à la rédac à l'occas'.*

Les scores en **gras** indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières. Placez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continu).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

SUPER NES

ASTÉRIX ET OBÉLIX
1- Francis GEISSERT : 402 100

SUPER BOMBERMAN
1- Didier PLANCHE (terminé) : 7 053 100
2- Guillaume BERTRAND (terminé) : 4 975 300
3- Thibault BERTRAND (terminé) : 3 617 100
4- Didier PLANCHE (terminé) : 3 354 900
5- Eloy RODRIGUEZ (terminé) : 2 198 660

BUBSY
1- Arnaud BLIN : 190 039

DONKEY KONG COUNTRY (101 %)
1- Christophe ALVAREZ : .....0 h 52
2- Betrand CRESSENT : .....0 h 57
3- Florent DUBREUIL : .....0 h 58
*- Mathieu BLAZEVIC : .....0 h 58
***- Nicolas CHEVALIER : .....0 h 58**

FATAL FURY 2
1- Jérémy PERRIN : 983 508

F-ZERO (MUTE CITY III)
1- Michaël PERRIN : .....2' 40" 30
2- Guillaume BERTRAND : .....2' 40" 32
3- Pascal BECART : .....2' 40" 66
4- Jérémy PERRIN : .....2' 41" 10
5- Karim BENDOUMA : .....2' 41" 38

F-ZERO (DEATH WIND II)
1- Michaël PERRIN : .....2' 34" 98
2- Guillaume BERTRAND : .....2' 36" 44
3- Karim BENDOUMA : .....2' 37" 80
4- Jérôme BONNETTE : .....2' 38" 22
5- Pascal BECART : .....2' 39" 38

F-ZERO (PORT TOWN II)
1- Guillaume BERTRAND : .....2' 59" 88
2- Michael PERRIN : .....3' 00" 18
3- Pascal BECART : .....3' 00" 30
4- François TARTING : .....3' 05" 80
5- Karim BENDOUMA : .....3' 06" 22

F-ZERO (RED CANYON II)
1- Michaël PERRIN : .....3' 00" 72
2- Guillaume BERTRAND : .....3' 00" 74
3- Pascal BECART : .....3' 01" 28
4- Karim BENDOUMA : .....3' 01" 52
5- Brice GEYNET : .....3' 02" 08

F-ZERO (FIRE FIELD)
1- Michaël PERRIN : .....4' 23" 68
2 -Karim BENDOUMA : .....4' 27" 90
3- Pascal BECART : .....4' 28" 76
4- Guillaume BERTRAND : .....4' 30" 04
5- Jérémy PERRIN : .....4' 30" 80

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (Training lvl 1)
1- Vincent PONZEVERA : 2671
2- Camille SUZZONI : 2651
3- JULIEN BOUVIER : 2649
4- Karim Bendouma : 2641
5- Guillaume BERTRAND : 2640

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (Training lvl 2)
1- Vincent PONZEVERA : 2658
2- Karim BENDOUMA : 2654
3- Guillaume BERTRAND : 2612
4- Thibault BERTRAND : 2609
5- Camille SUZZONI : 2566

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (Training lvl 3)
1- Vincent PONZEVERA : 2659
2- Karim BENDOUMA : 2646
3- Guillaume BERTRAND : 2583

SUPER JAMES POND II
1- Martial HUE (terminé) : 4 934 800

SUPER METROID (objets récupérés)
1- Sébastien GIRAUD : .....100 %
*- Laurent GUITTTONEAU : .....100 %
*- Sébastien JARRY : .....100 %
*- Jérôme BONNETTE : .....100 %
***- Nicolas COLOMB : .....100 %**

SUPER PUNCH OUT - MINOR CIRCUIT
1- Guillaume BERTRAND : 273 330
2- Michaël PERRIN : 276 110
3- Jérémy PERRIN : 276 060
4- Christophe ALVAREZ : 259 100
5- Stéphane CHARLIER : 255 140

SUPER PUNCH OUT - MAJOR CIRCUIT
1- Christophe ALVAREZ : 365 040
2- Michaël PERRIN : 363 040
3- Guillaume BERTRAND : 339 750
4- Jérémy PERRIN 338 130
5- Stéphane CHARLIER : 320 100

SUPER PUNCH OUT - WORLD CIRCUIT
1- Christophe ALVAREZ : 500 490
2- Michaël PERRIN : 492 170
3- Jérémy PERRIN : 448 430
4- Stéphane CHARLIER : 422 020
5- Guillaume BERTRAND : 402 500

SUPER PUNCH OUT - SPECIAL CIRCUIT
1- Jérémy PERRIN : 612 590
2- Michaël PERRIN : 600 150
3- Christophe ALVAREZ : 569 710
4- Stéphane CHARLIER : 523 740
5- Sébastien LEFEBVRE : 515 070

SUPER PUNCH OUT - GABBY JAY
1- Aurélien CHUTAUX : .....4" 95
2- Christophe ALVAREZ : .....5" 67
3- Guillaume BERTRAND : .....6" 61
3- Jérémy PERRIN : .....6" 61
***- Michaël PERRIN : .....6" 61**

SUPER PUNCH OUT - BEAR HUGGER
1- Aurélien CHUTAUX : .....15" 77
2- Jérémy PERRIN : .....17" 00
3- Michaël PERRIN : .....17" 10
*- Guillaume BERTRAND : .....17" 16
5- Thibault BERTRAND : .....17" 37

SUPER PUNCH OUT - PISTON HURRICANE
1- Christophe ALVAREZ : .....6" 02
2- Jérémy PERRIN : .....6" 09
*- Michaël PERRIN .....6"09
***- Guillaume BERTRAND : .....6" 09**
5- Stéphane CHARLIER : .....6" 12
***- Thibault BERTRAND : .....6" 12**

SUPER PUNCH OUT - BALD BULL
1- Guillaume BERTRAND : .....8" 97
2- Christophe ALVAREZ : .....9" 49
3- Michaël PERRIN : .....9" 54
4- Jérémy PERRIN : .....9" 60
5- Thibault BERTRAND : .....13" 77

SUPER PUNCH OUT - BOB CHARLIE
1- Michaël PERRIN : .....6" 16
2- Jérémy PERRIN : .....6" 21
3- Guillaume BERTRAND : .....6" 27
4- Christophe ALVAREZ : .....6" 36
5- Thibault BERTRAND : .....6" 95

SUPER PUNCH OUT - DRAGON CHAN
1- Christophe ALVAREZ : ..... **8" 06**
2- Michaël PERRIN : ..... **8" 16**
3- Jérémy PERRIN : ..... **8" 21**
4- Guillaume BERTRAND : ..... **10" 89**
5- Aurélien CHUTAUX : ..... 17" 64

SUPER PUNCH OUT - MASKED MUSCLE
1- Michaël PERRIN : ..... **7" 71**
2- Jérémy PERRIN : ..... **7" 83**
3- Christophe ALVAREZ : ..... **8" 39**
4- Guillaume BERTRAND : ..... **10" 21**
5- Stéphane CHARLIER : ..... **10" 75**

SUPER PUNCH OUT - M. SANDMAN
1- Michaël PERRIN : ..... **14" 35**
2- Jérémy PERRIN : ..... **14" 58**
3- Christophe ALVAREZ : ..... **16" 03**
4- Guillaume BERTRAND : ..... **18" 02**
5- Thibault BERTRAND : ..... **25" 51**

SUPER PUNCH OUT - ARAN RYAN
1- Guillaume BERTRAND : ..... **10" 86**
2- Michaël PERRIN : ..... 10" 91
3- Jérémy PERRIN : ..... **10" 93**
4- Christophe ALVAREZ : ..... **11" 97**
5- Thibault BERTRAND : ..... **13" 83**

SUPER PUNCH OUT - HEIKE KAGERO
1- Guillaume BERTRAND : ..... **11" 67**
2- Michaël PERRIN : ..... 11" 88
3- Jérémy PERRIN : ..... **12" 17**
4- Christophe ALVAREZ : ..... **12" 25**
5- Thibault BERTRAND : ..... **14" 55**

SUPER PUNCH OUT - MAD CLOWN
1- Christophe ALVAREZ : ..... **12" 00**
2- Michaël PERRIN : ..... 12" 06
3- Jérémy PERRIN : ..... 12" 08
4- Guillaume BERTRAND : ..... **13" 74**
5- Thibault BERTRAND : ..... **23" 44**

SUPER PUNCH OUT - SUPER MACHO MAN
1- Michaël PERRIN : ..... **12" 39**
2- Jérémy PERRIN : ..... **12" 57**
3- Christophe ALVAREZ : ..... **15" 56**
4- Guillaume BERTRAND : ..... **15" 88**
5- Thibault BERTRAND : ..... **29" 27**

SUPER PUNCH OUT - NARCIS PRINCE
1- Jérémy PERRIN : ..... **9" 87**
2- Guillaume BERTRAND : ..... **10" 48**
3- Michaël PERRIN : ..... **10" 62**
4- Christophe ALVAREZ : ..... **11" 65**
5- Thibault BERTRAND : ..... **14" 53**

SUPER PUNCH OUT - HOY QUARLOW
1- Jérémy PERRIN : ..... **11" 25**
3- Michaël PERRIN : ..... **15" 77**
4- Guillaume BERTRAND : ..... **18" 20**
5- Christophe ALVAREZ : ..... **18" 43**
5- Thibault BERTRAND : ..... **29" 38**

SUPER PUNCH OUT - RICK BRUISER
1- Michaël PERRIN : ..... **13" 20**
2- Jérémy PERRIN : ..... **13" 23**
3- Guillaume BERTRAND : ..... **13" 90**
4- Christophe ALVAREZ : ..... **15" 06**
5- Thibault BERTRAND : ..... **17" 25**

SUPER PUNCH OUT - NICK BRUISER :
1- Michaël PERRIN : ..... **10" 89**
2- Jérémy PERRIN : ..... **10" 95**
3- Guillaume BERTRAND : ..... **11" 02**
4- Christophe ALVAREZ : ..... **14" 36**
5- Thibault BERTRAND : ..... **16" 56**

SUPER STAR WARS
1- Guillaume BERTRAND (terminé) : 19 031 350
2- Julien BODIN (terminé) : **6 656 550**
3- Francis GEISSERT : 1 344 200
4- Eric LEBEL (terminé) : 1 107 200
5- Christophe RODIES (terminé) : 1 043 400

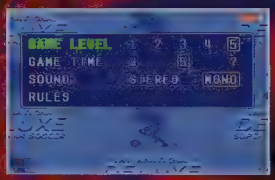
GHOUL PATROL
1- Didier PLANCHE : **2 923 204**

TETRIS & DR MARIO (Mixed Match, score)
1- Thibault BERTRAND : **455 851**
2- Chon : 452 267
3- Guillaume BERTRAND : 434 463
4- Gérald DUBOURDIEU : 275 731

CHAMPIONS LE DÉFI DU MOIS

CHALLENGE ISS DELUXE

À l'occasion de la sortie d'ISS Deluxe, je ne peux résister à l'envie de vous proposer un nouveau défi foot : gagner la Coupe du monde en mode Hard ! Pour commencer, faites un tour dans le menu Options et paramétrez le jeu en difficulté 5. Sélectionnez ensuite l'équipe de votre choix et lancez-vous dans les éliminatoires. Lorsque vous aurez gagné la Coupe, il ne vous restera plus qu'à photographier l'écran des félicitations.
Le classement sera établi en fonction des arrivées de vos réponses (le cachet de la poste faisant foi). Au boulot !



TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME B, score)
1- Guillaume BERTRAND : 84 933
2- Chon : **74 575**

TETRIS & DR MARIO (Dr Mario)
1- Guillaume BERTRAND : 215 700

UNIRALLY - DRAGSTER
1- Alexandra SMIT : ..... **30" 09**
***- Chon :** ..... **30" 09**
***- Stonehenge :** ..... **30" 09**
***- Wonder Fra :** ..... **30" 09**
2- Lole : ..... **30" 10**
***- Caliméro :** ..... **30" 10**

UNIRALLY - ZOOM ZOO
1- Stonehenge : ..... **29" 45**
2- Chon : ..... **29" 48**
3- Caliméro : ..... **29" 79**
4- Wonder Fra : ..... **29" 92**
5- Lole : ..... **29" 95**

UNIRALLY - BOWL
1- Stonehenge : **401**
2- Caliméro : **365**
3- Chon : **352**
4- Gilles MATTEI : **312**
5- Alexandra SMIT : **282**

UNIRALLY - SWITCHER
1- Chon : ..... **1' 17" 38**
2- Stonehenge : ..... **1' 17" 74**
3- Caliméro : ..... **1' 18" 69**
4- Alexandra SMIT : ..... **1' 18" 73**
5- Lole : ..... **1' 20" 05**

UNIRALLY - MONSTER
1- Caliméro : ..... **33" 60**
2- Stonehenge : ..... **33" 89**
3- Wonder Fra : ..... **33" 96**
4- Chon : ..... **34" 00**
5- Alexandra SMIT : ..... **34" 08**

UNIRALLY - WOBBLE
1- Caliméro : ..... **54" 66**
2- Chon : ..... **55" 26**
3- Stonehenge : ..... **55" 29**
4- Alexadra SMIT: ..... **55" 93**
5- Lole : ..... **57" 58**

UNIRALLY - TWINPEAK
1- Caliméro : ..... **44" 89**
2- Stonehenge : ..... **45" 21**
3- Chon : ..... **45" 27**
4- Lole : ..... **45" 45**
5- Alexandra SMIT : ..... **45" 81**

RÉSULTATS DU DÉFI
SUPERSTAR SOCCER
Training level 4
lancé dans l'*Ultra Player's* 31

1- Cédric COUHÉ :	2 684
2- Bernard GALTIÉ :	2 665
3- Karim BENDOUMA :	2 664
4- Jean-Christophe de NADAI :	2 650
5- Vincent PONZEVERA :	2 640
6- Julien BOUVIER :	2 624
7- Sébastien LEFEBVRE :	2 612
8- Guillaume BERTRAND :	2 604
9- Jérémy PERRIN :	2 578
10- Guillaume LAFON :	2 554

UNIRALLY - SKIER
1- Chon : 387
2- Stonehenge : 377
3- Caliméro : 372
4- Gilles MATTEI : 329
5- Lole : 300

UNIRALLY - LOOPBACK
1- Chon ..... 49" 46
2- Caliméro : ..... 49" 53
3- Alexandra SMIT : ..... 49" 73
4- Stonehenge : ..... 49" 97
5- Lole : ..... 50" 62

UNIRALLY - SMALL CUT
1- Chon : ..... 17" 97
2- Caliméro : ..... 18" 11
3- Alexandra SMIT : ..... 18" 47
4- Stonehenge : ..... 18" 57
5- Lole : ..... 19" 00

UNIRALLY - LOOPER
1- Caliméro : ..... 1' 06" 01
2- Chon : ..... 1' 06" 70
3- Stonehenge : ..... 1' 07" 66
4- Alexandra SMIT : ..... 1' 07" 73
5- Lole : ..... 1' 08" 50

UNIRALLY - MEGAJUMP
1- Caliméro : ..... 27" 67
2- Chon ..... 27" 88
3- Stonehenge : ..... 28" 07
4- Alexandra SMIT : ..... 28" 12
5- Lole : ..... 28" 25

UNIRALLY - JUMPS
1- Gilles MATTEI : 238
2- Chon : 231
3- Stonehenge : 230
4- Caliméro : 226
5- Lole : 136

UNIRALLY - FLAT FUN
1- Chon : ..... 1' 12" 86
2- Caliméro : ..... 1' 13" 09
3- Stonehenge : ..... 1' 13" 17
4- Alexandra SMIT : ..... 1' 14" 18
5- Lole : ..... 1' 16" 17

UNIRALLY - INFINITY
1- Caliméro : ..... 7" 60
2- Lole : ..... 7" 61
3- Alexandra SMIT : ..... 7" 92
*- Stonehenge : ..... 7" 92
*- Chon : ..... 7" 92

UNIRALLY - LAST ONE
1- Chon : ..... 47" 98
2- Alexandra SMIT : ..... 48" 01
3- Caliméro : ..... 48" 69
4- Stonehenge : ..... 49" 33
5- Lole : ..... 50" 50

UNIRALLY - MARATHON
1- Caliméro : ..... 29" 04
2- Chon : ..... 29" 68
3- Alexandra SMIT : ..... 29" 93
4- Stonehenge : ..... 30" 21
5- Lole : ..... 30" 25

UNIRALLY - CIRCLE
1- Chon : 294
2- Stonehenge : 288
3- Caliméro : 276
4- Gilles MATTEI : 259
5- Lole : 187

UNIRALLY - PLINKEY
1- Caliméro : ..... 40" 34
2- Chon : ..... 40" 58
3- Stonehenge : ..... 41" 18
4- Alexandra SMIT : ..... 41" 38
5- Lole : ..... 43" 69

UNIRALLY - JUMPOVER
1- Chon : ..... 20" 91
2- Caliméro : ..... 21" 08
3- Stonehenge : ..... 21" 29
4- Lole : ..... 21" 32
5- Alexandra SMIT : ..... 21" 41

UNIRALLY - DRAGRACE
1- Caliméro : ..... 42" 74
2- Chon : ..... 42" 81
3- Stonehenge : ..... 43" 02
4- Alexandra SMIT : ..... 43" 82
5- Lole : ..... 44" 10

UNIRALLY - PINGPONG
1- Chon : ..... 25" 13
2- Stonehenge : ..... 25" 17
3- Caliméro : ..... 25" 47
4- Wonder FRA : ..... 25" 82
5- Alexandra SMIT : ..... 25" 93

UNIRALLY - HILL CLIMB
1- Stonehenge 358
2- Caliméro : 350
3- Chon 347
4- Gilles MATTEI : 339
5- Lole : 301

UNIRALLY - HYBRID
1- Chon : ..... 39" 06
2- Caliméro : ..... 39" 14
3- Stonehenge : ..... 39" 29
4- Alexandra SMIT ..... 39" 97
5- Lole : ..... 40" 10

UNIRALLY - SHORT CUT
1- Caliméro : ..... 30" 96
2- Chon : ..... 31" 29
3- Wonder Fra : ..... 31" 68
4- Alexandra SMIT : ..... 31" 71
5- Stonehenge : ..... 31" 77

UNIRALLY - DOWN + UP
1- Caliméro : ..... 49" 39
2- Chon : ..... 49" 54
3- Stonehenge : ..... 49" 89
4- Alexandra SMIT ..... 51" 02

UNIRALLY - HIGHROAD
1- Chon : ..... 19" 24
2- Caliméro : ..... 19" 55
3- Stonehenge : ..... 20" 10
4- Alexandra SMIT : ..... 26" 95

UNIRALLY - SPINE
1- Stonehenge : 253
2- Chon : 238
3- Caliméro : 223
4- Gilles MATTEI : 222

UNIRALLY - BOO !
1- Caliméro : ..... 48" 21
2- Chon : ..... 49" 74
3- Alexandra SMIT : ..... 49" 89
4- Stonehenge : ..... 50" 05

UNIRALLY - FIRE ESCAPE
1- Caliméro : ..... 10" 24
2- Alexandra SMIT : ..... 10" 37
3- Chon : ..... 10" 44
4- Stonehenge : ..... 10" 80

UNIRALLY - WARIO PAINT
1- Caliméro : ..... 1' 02" 45
2- Alexandra SMIT : ..... 1' 04" 38
3- Chon : ..... 1' 04" 41
4- Stonehenge : ..... 1' 04" 66
5- Lole : ..... 1' 04" 89

UNIRALLY - CROCK
1- Chon : ..... 34" 17
2- Caliméro : ..... 34" 41
3- Alexandra SMIT : ..... 34" 56
4- Lole : ..... 34" 68
5- Wonder FRA : ..... 35" 23

UNIRALLY - DOWNER
1- Frédéric VIALLE : 518
2- David PARAYRE : 486
3- Patrick VINEY : 467
4- Fabien HUSSON : 464
5- Maxime MAZOUAT : 462

UNIRALLY - EAST
1- Caliméro : ..... 1' 10" 93
2- Chon : ..... 1' 11" 33
3- Alexandra SMIT : ..... 1' 11" 81
4- Lole : ..... 1' 12" 14
5- Stonehenge : ..... 1' 12" 25

UNIRALLY - HAIRPIN HILL
1- Caliméro : ..... 14" 28
2- Chon : ..... 14" 41
3- Stonehenge : ..... 14" 45
4- Alexandra SMIT : ..... 14" 63
5- Lole : ..... 14" 65

UNIRALLY - VERTICAL
1- Caliméro : ..... 1' 13" 02
2- Chon : ..... 1' 13" 62
3- Alexandra SMIT : ..... 1' 13" 93
4- Stonehenge : ..... 1' 14" 50

UNIRALLY - FLASH
1- Caliméro : ..... 22" 88
2- Chon : ..... 23" 03
3- Stonehenge : ..... 23" 16
4- Alexandra SMIT : ..... 23" 59

UNIRALLY - LITTLE DIPPER
1- Chon : 378
2- Stonehenge : 377
3- Caliméro : 335
4- Gilles MATTEI : 327

UNIRALLY - FRUITBAT
1- Caliméro : ..... 49" 89
2- Chon : ..... 49" 98
3- Stonehenge : ..... 51" 17
4- Alexandra SMIT : ..... 51" 38

UNIRALLY - 123 JUMP
1- Chon : ..... 41" 29
2- Caliméro : ..... 41" 41
3- Stonehenge : ..... 41" 47
4- Alexandra SMIT : ..... 42" 96

UNIRALLY - GRILLER
1- Chon ..... 1' 20" 57
2- Stonehenge : ..... 1' 20" 98
3- Alexandra SMIT : ..... 1' 22" 05
4- Caliméro : ..... 1' 24" 73

UNIRALLY - TWO LOOPS
1- Chon : ..... 17" 79
2- Caliméro : ..... 18" 28
3- Alexandra SMIT : ..... 18" 47
4- Stonehenge : ..... 20" 12

UNIRALLY - NEON
1- Stonehenge : 326
2- Chon 310
3- Caliméro : 257
4- Gilles MATTEI 245
5- Alexandra SMIT : 153

UNIRALLY - HAMSTER
1- Chon : ..... 45" 41
2- Stonehenge : ..... 46" 78
3- Alexandra SMIT : ..... 46" 97
4- Caliméro : ..... 47" 17

UNIRALLY - TO AND FRO'
1- Chon : ..... 18" 35
2- Alexandra SMIT : ..... 19" 48
2- Caliméro : ..... 22" 52
3- Stonehenge : ..... 22" 68

NES

CYBERNATOR
1- Sébastien JARRY (terminé) : 736 600

ROBOCOP II
1- Sébastien JARRY (terminé) : 106 732
1- Wonder Fra : 434 800

GAME BOY

TETRIS (Game B, 9-5)
1- Michel AUBE : 41 400
2- Goombas : 33 076

36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux

Les Lots

7 K7 vidéo Street Fighter

50 T-shirts Manga Video

MANGA VIDEO

Vous avez besoin de trucs, de codes ...
Vous voulez tout savoir sur l'univers des jeux vidéo

Téléphonez vite au 36 69 77 33

Ultra Player : 100 % information

Manga Video est distribué par PPC Vidéo S.A. 60, Malesherbes, 75809 Paris Cedex 08.

Bienvenue dans le Top Ultra ! Un top bien calme, avant le prochain numéro des fêtes de fin d'année qui risque de voir débarquer la grosse artillerie Nintendo : Yoshi's Island, Killer Instinct, Batman Forever, le nouveau Castlevania ou encore Addams Family Value, tous sortis un peu tôt pour apparaître dans vos classements. En attendant, ce sont les grands classiques qui mènent la danse, emmenés par un Link toujours autant apprécié... Matt

ULTRA PLAYER
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

LE GAGNANT DU MOIS

HADRIEN LANNEAU

Difficile de sélectionner un gagnant pour ce numéro 32. Les collages et dessins ont été nombreux et de qualité... comme ce Goku intello, dessiné et incarné par Hadrien (treize ans) qui habite St-Orens. On lui laisse la parole...

MES PASSIONS.
"J'adore dessiner (surtout DBZ), regarder DBZ à la TV et jouer aux jeux vidéo... sans oublier, bien sûr, *Ultra Player...*"

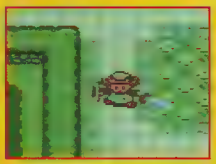
CE QUE JE FAIS DANS LA VIE.
"Bof ! je vais au bahut, je joue à la Snes, je regarde la TV, je lis... pas grand-chose, quoi !"

MES JEUX PRÉFÉRÉS.
"Donkey Kong Country, bien sûr ! J'aime bien aussi Street Racer, tous les DBZ et Zelda 3."

SUPER NES

1 ZELDA 3 A LINK TO THE PAST

(1) (1) (26) 1446 pts



Vu le succès phénoménal de la série des Zelda dans les trois tops, on peut prévoir sans trop se tromper une nouvelle aventure de Link sur l'Ultra 64. Regardez un peu plus bas : même Donkey et Mana tirent la langue en essayant de rattraper Zelda 3.

2 DONKEY KONG COUNTRY
(2) (1) (6) 1167 pts

3 SECRET OF MANA
(3) (3) (7) 958 pts

4 EARTHWORM JIM
(7) (2) (7) 899 pts

5 MEGAMAN X
(10) (5) (10) 821 pts

6 DRAGON BALL Z 3
(8) (6) (5) 815 pts

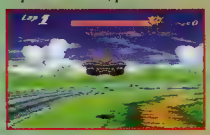
7 SUPER MARIO KART
(4) (1) (24) 810 pts

8 ILLUSION OF TIME
(5) (5) (2) 714 pts

9 SIM CITY
(6) (2) (19) 596 pts

10 STREET RACER
(16) (10) (6) 560 pts

Street Racer profite d'une petite faiblesse de son concurrent direct, Super Mario Kart, pour se hisser à la dixième place, son meilleur classement à ce jour. Allez, encore un petit effort ; chauffez les karts !



11 F-ZERO
(14) (2) (27) 539 pts

12 DRAGON BALL Z 2
(17) (7) (16) 504 pts

13 SUPER METROID
(13) (7) (10) 425 pts

14 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
(12) (8) (4) 417 pts

15 DRAGON BALL Z
(-) (7) (12) 339 pts RE

16 MORTAL KOMBAT 2
(20) (9) (7) 333 pts

17 SUPER PUNCH OUT
(11) (9) (3) 300 pts

18 SUPER MARIO ALL STARS
(-) (3) (18) 272 pts RE

19 FIFA SOCCER
(-) (8) (8) 249 pts RE

20 SUPER MARIO WORLD
(-) (1) (23) 245 pts RE

L'INVITÉ DU TOP

CHARLY NESTOR

Photo : Anne Gavrilloff

APRES avoir fait leurs premières armes aux côtés de Christophe Dechavanne dans "Coucou, c'est nous !" (TF1), Charly et Lulu ont embrayé avec "Chalu Maureen" (France 2), la saison passée. Aujourd'hui, le duo s'est imposé sur M6 avec "Hit Machine", et anime la tranche 18/19h de RTL2. Malgré cela, Charly réussit à passer un peu de temps devant sa console ; une bonne raison pour lui poser quelques questions.

CN : *Je joue le soir ou le week-end sur ma Snes. J'aime Super Mario Kart, pour me détendre. D'ailleurs, je fais 1'11" au premier circuit* (ND Matt : faudra encore t'entrainer, Charly, pour t'aligner sur notre champion Michaël Perrin, 1'01"37). *Un jeu qui m'a bien pris la tête, c'est Secret of Mana... Mais dans le Top d'UP, mon choix se porte sur Donkey Kong Country, mon jeu préféré.*

UP : Il paraît que Lulu n'aime pas les jeux vidéo. Tu joues en solitaire, alors ?

CN : *Sur des jeux comme Street Fighter II, je m'entraine d'abord et une fois que je suis bon, j'appelle les autres... et je les éclate tous. Je joue aussi avec des copains via le téléphone (chacun chez soi). Avec Alexandre Debanne, par exemple, on se faisait des parties (en parallèle) de Mario ou Robocop sur Nes. Bonjour les notes de téléphone astronomiques !*

UP : Tu joues beaucoup, mais ton domaine réservé reste la musique, non ?

CN : *Sur M6, on est dans notre élément. Pour nous, c'est LA chaîne. On travaille en famille, avec une équipe jeune et on est loin de la lourdeur administrative de France 2 ou TF1. Même chose pour RTL2.*

UP : Un petit coup de cœur musical à nous conseiller ?

CN : *Montel Jordan, entre la soul et le rap, et* How deep is your love ? *du groupe Portrait.*

UP : Et un message de fin aux lecteurs d'*UP* ?

CN : *Je sais qu'on a dit plein de choses abominables sur les jeux vidéo mais il faut faire la part des choses. On peut y consacrer du temps sans devenir autiste. Je confirme, le jeu vidéo ne rend pas abruti !*

Charly et Lulu, l'un joue, l'autre pas.

TOP UP : MODE D'EMPLOI

▲ – Progresse par rapport au Top précédent.

▼ – Chute par rapport au Top précédent.

◆ – Reste à la même place par rapport au Top précédent.

E – Nouvelle entrée. **RE** – Retour au Top.

Le premier nombre entre parenthèses donne le classement précédent du jeu ; le deuxième, son meilleur classement jamais atteint ; et le troisième, le nombre de mois de présence dans le Top *Ultra Player*. Les points représentent le nombre de (vos) votes attribués au jeu.

GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA ◆ (1) (1) (19) 1108 pts

Les années passent, les jeux défilent et Zelda reste en tête du top Game Boy. Qui pourra l'en déloger ? Donkey Kong Land ? Astérix et Obélix ? Suite au prochain numéro...

2 SUPER MARIO LAND 2 (4) (1) (24) 555 pts ▲

3 WARIO LAND (2) (1) (11) 539 pts ▼

4 MYSTIC QUEST (6) (2) (20) 520 pts ▲

5 MISTER NUTZ (3) (3) (6) 404 pts ▼

6 MEGAMAN 2 (8) (6) (17) 388 pts ▲

7 GARGOYLE'S QUEST (16) (3) (29) 360 pts ▲

8 MEGAMAN 3 (17) (3) (11) 356 pts ▲

9 SUPER MARIO LAND (12) (1) (32) 303 pts ▲

10 DONKEY KONG 94 (5) (3) (7) 299 pts ▼

11 DONKEY KONG LAND (-) (11) (1) 290 pts **E**

Si vous aimez les jeux de plate-forme, ne passez pas à côté de ce Donkey version portable. Quatre mondes, des astuces en pagaille et une réalisation soignée pour cet excellent jeu.

12 TETRIS (7) (3) (32) 231 pts ▼

13 BATMAN ANIMATED SERIE (-) (13) (4) 217 pts **RE**

14 WARIO BLAST (10) (10) (4) 216 pts ▼

15 EARTHWORM JIM (14) (14) (2) 199 pts ▼

16 KIRBY'S PINBALL (20) (15) (5) 147 pts ▲

17 MARIO'S PICROSS (11) (11) (2) 134 pts ▼

18 F1 POLE POSITION (-) (13) (6) 105 pts **RE**

19 ASTÉRIX ET OBÉLIX (19) (19) (2) 101 pts ◆

(-) MEGAMAN (-) (6) (18) 101 pts **RE**

NES

THE LEGEND OF ZELDA

(7) (1) (32) 445 pts

Le triplé ! Une fois de plus, Link remporte tous vos suffrages. Numéro un sur Snes, Game Boy et Nes, voilà ce qui s'appelle un tiercé gagnant. Pour la suite du classement Nes, on remarque toujours aussi peu de nouveautés... et de changements. Vivement le top Ultra 64 !

2 THE ADVENTURE OF LINK (2) (1) (31) 428 pts

3 MEGAMAN 3 (6) (2) (25) 376 pts

4 SUPER MARIO BROS 3 (1) (1) (31) 367 pts

5 MEGAMAN 2 (5) (2) (30) 364 pts

6 SUPER MARIO BROS 2 (3) (1) (21) 345 pts

7 SUPER MARIO BROS 1 (4) (1) (31) 304 pts

8 MEGAMAN 5 (-) (2) (8) 269 pts RE

9 LE LIVRE DE LA JUNGLE (-) (8) (4) 151 pts RE

10 MEGAMAN (-) (8) (8) 123 pts RE

LES GAGNANTS (BIS) DU MOIS

Bravo à Buster Gaby de St-Just-le-Martel, fan de basket et de Mario Kart, qui se prend pour Buster Bunny, le héros des Tiny Toons. Et bravo (bis) à Rodolphe Danac de Colomars, qui lui s'est grimé en Megaman. Gloire à eux et à tous nos lecteurs-artistes en herbe !

Top 10 Musiques

En attendant les prouesses sonores de l'Ultra 64, voilà un petit Top 10 musiques de la Snes... une console qui, mine de rien, nous a donné de bonnes doses d'émotions harmoniques. Evidemment, comme à chaque fois, il a fallu en choisir dix. Alors pardon à tous les oubliés, les Unirally, Chaos Engine et autre Mario qui nous ont faits vibrer.

1 ROCK'N'ROLL RACING

Voilà la musique la plus excitante de la Super Nintendo ! Rock'n Roll Racing fait sonner votre console comme un "garage band" reprenant des grands standards du rock, de Deep Purple à Steppenwolf.

2 SPIDERMAN X-MEN

Quoi ! ça sort d'une Snes, cette musique ? Eh oui, les gars ! cette console est capable de tout... même de sonner comme Guns 'n' Roses, rendus fous par les exploits d'un tisseur et d'une bande de mutants farouches.

3 EARTHWORM JIM

À jeu délirant, musique délirante ! Ça ne marche pas à tous les coups mais dans le cas d'Earthworm Jim, c'est réussi : sons acidulés, samples de voix délirants et mélodies accrocheuses. Un sans faute pour le ver de terre !

4 MISTER NUTZ

Une petite merveille que cette bande originale signée du français Raphaël Gesqua. Il suffit de jouer quelques minutes à Mister Nutz pour que les mélodies viennent se graver dans vos neurones, et ce, pour un bon bout de temps.

5 CASTLEVANIA 1 ET 2

Ce qui est incroyable avec Castlevania (et les autres jeux présents dans ce top, d'ailleurs), c'est que les musiques peuvent s'écouter sans jouer au jeu, comme n'importe quel CD-audio... la qualité d'écoute en moins.

6 DONKEY KONG COUNTRY

De plus en plus de CD-audio consacrés aux musiques de jeux sortent dans le commerce. Après la *Compil' Player One*, sortie au printemps, c'est Nintendo qui édite un CD-audio DKC à l'occasion de la sortie de sa version Game Boy.

7 ACTRAISER 1 ET 2

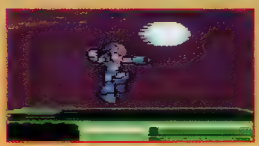
Le premier était un jeu fabuleux avec une musique sublime (signée Yuzo Kushiro, le roi des musiques de jeux nippons). Le second était nettement moins intéressant mais assurait toujours côté son, dans le genre symphonique à outrance.

8 ZELDA 3

Zelda 3 (comme souvent avec les musiques signées Koji Kondo), c'est avant tout UNE mélodie accrocheuse, subliminale et envoûtante. Pam, papapapapam, papapapampam... allez, reprenez tous avec moi... un, deux, trois : la la, lalalalala !

9 F-ZERO

Les anciens se souviendront avec moi de l'impression que nous avait fait F-Zero lors de la sortie de la Snes. On n'en croyait pas nos oreilles ! Si certains sons de F-Zero ont un peu vieilli, les mélodies, elles, conservent toute leur intensité.



10 MEGAMAN X

Si la musique de Megaman X ne flirte pas avec le génial, elle n'en reflète pas moins l'esprit Capcom dans toute sa splendeur. Des mélodies et des sons d'une efficacité redoutable, entièrement au service du jeu... et du joueur ! Difficile de s'endormir devant sa console avec ça !

ATTENTION !!! Le prochain numéro d'*Ultra Player* sera en vente dès le 20 décembre

ULTRA PLAYER : Le match retour...

GOOMBAS... ON VIENT D'APPORTER SUPERSTAR SOCCER DELUXE !!
...OUUPS !!!
MARINA
ULTRA PLAYER
AHAHAH !!!
KRSHH !!
ORANGE !!
AKIRA
OH ?... AH BIEN, BON ESPRIT...
COMMENT ÉCRIRE QUOI ...
NE TIREZ PAS SUR LES GOOMBAS !
...AIMEZ LES...
OUUAIIIS !!!
...FINI LA PAIX...
THE INDIEN
WOF
YAK YAK
NOMEN NESCIO
MATT HURDOCK SURPRIS DANS LE FEU DE L'ACTION – STOPPEZ-LE – (NDLR : L'APPEL EST LANCÉ) –
A MOI LE BALLON...? GH !.. BALLON.. LE GBALON.. LE GLABON
SUPERMARIO BROS
DONNEZ LUI UN BALLON VITE
WOF
LE BALLON
NON !
STONE ARRÊTE
AÏE !
J'AI DIT NON
GH
MON DIEU LA CRISE
OOUUUUUUUUUUUUAAAA !!!
DSG
BON OK !... TU LE TESTES !! MAIS... CAL MOS !
P'TITE... GHH ..HAAG !? .. MERCI ! MON MAÎTRE...
GRRR...
AH ! AH ! AH ! AH !... ALORS !!?!!...
GH...
A MOI LE BALLON
A QUI JE METS SA MÈRE !
EHU... MON CHAT EST MORT !
SORRY STONE !
EHU.... HAH... MACHIN-TRUC, BIDOUILLE !
CIAO ! SALUT ! ADIEU !
FAUNE BROS
TRAD. : "QUI VEUT SE PRENDRE UNE RACLÉE ?"
DIDONOUU... UNE PETITE PARTIE VITE FAIT ?
DIDOUUU JUSTE UNE PETITE...
....MON DOCTEUR M'A DÉCONSEILLÉ DE RETOUR AU FOOT AVEC TOI !
BON ! ÇA ROULE, MAIS TU ME LAISSES DEUX SECONDES DE PRÉPARATION
FUUU
BOF ! FAUT TOUJOURS QUE T'EXAGÈRES CAUSE TOUJOURS !
SALLE TEST
QUELQUES ☠☠ ☠☠.. PLUS TARD...
GOAL !
ARBITRAGE DÉFAILLANT ! GARÇON ! FEU NUL !
MAIS POURQUOI ! J'AI MIS UN BOT.. HEIN ?.. POURQUOI.... SIC...
ROAAR
GRINGE !
CRAK !
KIOF !
DIDOU-1 STONE-0
FUU !

Vegliona & Didou.

"Petit

quand tu desc

oublie la 32 b

"Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché" Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

commandé

papa Noël,
endras du ciel,
its que je t'ai
e."

MORTAL KOMBAT 3

Tu vas enfin connaître le sens profond du mot BOUCHERIE !

Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION · GAME BOY · MEGA DRIVE · SEGA GAME GEAR · Williams · MIDWAY · Acclaim entertainment S.A

Mortal Kombat®3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights Reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3 and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM. ® & © 1994 Acclaim Entertainment All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

GREY Entertainment - 2, 19F la mo.

Made with love by

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!